DOBOZOS TELJES JÁTÉKOK

EGYES JÁTÉKOK AKTIVÁLÁSA INTERNETKAPCSOLATOT IGÉNYEL

PC GURU

G LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU 2017. 12.
17012
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR

GOTY 2017
Ezek voltak idén a legjobb játékok.

PARIS GAMES WEEK 2017
Párizsig repültünk a legújabb játékokért.

CALL OF DUTY: WWII
Újra bevetésen a második világháborúban.

NEED FOR SPEED PAYBACK
Kölcsönautó visszajár.

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

STAR WARS BATTLEFRONT II

EA

Megérkezett az utóbbi idők legvártabb Star Wars-játéka, hogy botrányoktól sem mentesen mutasson új utat a Galaxisban.

HARDVERVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ
Megmondjuk, milyen komponensekkel jársz a legjobban.

NVIDIA GEFORCE GTX 1070 TI TESZT
Átrendeződött a videokártya-piac?

LEGO MARVEL SUPER HEROES 2 TESZT
A kockavilágba is visszatérnek a Marvel szuperhősei.

SEVEN: THE DAYS LONG GONE TESZT
Összetett lopakodós akció, kifejezetten hardcore játékosoknak.

NIOH: COMPLETE EDITION TESZT + TIPPEK
PS4 után PC-n is elérhető a kihívásban gazdag akció-RPG.

JOHN ROMERO INTERJÚ + PIXELCON 2017
Magyarországon járt az FPS-műfaj egyik nagy öregje, a Doom atyja.

XBOX ONE X TESZT
Megérkezett minden idők legerősebb konzolja, de vajon ennyi elég?

nickelodeon
MÓKÁS KARÁCSONY
REMEK
NYEREMÉNYEK
VÁRNAK RÁD
1x
Tablet
12x
Powerbank
DÍSZÍTSD FEL A SAJÁT KARÁCSONYFÁDAT AZ
xmas17.nickelodeon.hu
OLDALON

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szűcs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Barta János (JohnBart)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác, Nádas utca 8.

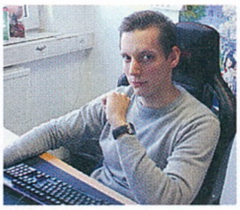
Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok víruselenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2017/12-es számához többféle dobozos PC-s játékot csomagoltunk, ezek elrendeződése véletlenszerű. Részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.



2017. DECEMBER

KELLEMES ÜNNEPEKET KÍVÁN A PC GURU!

Oké, most, hogy minden idők legközhelyesebb szerkesztői levélcímével kezdtem az év utolsó Gurujának első oldalát, az a legkevesebb, hogy jó hírekkel szolgálok mindazoknak, akik hajlandók voltak tovább olvasni: a decemberi Guru a szokottnál is több érdekességet és exkluzív anyagot tartalmaz, amelyeket melegen ajánlunk figyelmetekbe, főleg most, a hideg téli estéken!

Kezdjük mindjárt a legegyértelműbbel: akárcsak januárban, most, decemberben is dobozos teljes játékokkal várunk benneteket. A PC Guru idei 25 éves jubileuma még erre a nem mindennapi mutatványra is apropót szolgáltatott, és bár tudjuk, hogy a véletlenszerűen elszórt dobozos játékok hagyománya a rengeteg öröm mellett bosszúságot is okozhat (elvégre a kiszemelt játékért lehet, hogy a szokottnál távolabb eső újságoshoz kell elugrani), tapasztalataink azt mutatják, hogy az olvasóink szeretik ezt a 2014 óta rendszeresnek mondható eljárást.

Amennyiben megvan az áhított teljes játék, ideje az újságot is fellapozni, mert bizony a magazin is számtalan izgalmas olvasmányt rejt. Először is, mint minden év végén, idén is megválasztottuk az esztendő legjobb (és legrosszabb) játékait, s ahogy már lassan minden esztendőben, most is sikerült olyan programokat megszavazni a különböző kategóriákban, amelyek talán meglepik az olvasók többségét – fontos mindehhez hozzátennem, hogy bizony a véletlen hozta így a dolgot, egyszerűen összeültünk, és hosszas beszélgetés / vitatkozás után megállapítottuk, hogy nekünk bizony ez a véleményünk.

Remélem, tetszeni fog az összeállítás, de ha nem, az sem baj, mert a PC Guru Online-on ez év végén is lehetőség lesz megszavazni, hogy szerintetek mik voltak az év legjobb játékai.

Egyik extra tartalomról egy másikra ugorva, összefoglalót olvashattok a franciaországi Paris Games Week nevű gamer rendezvényről, ahová a Sony hazai képviselete juttatta ki a Gurut, valamint exkluzív interjút olvashattok a PC-s játékvilág egyik legfontosabb személyiségével,a Doom egyik atyjával, John Romeróval, aki hogy, hogy nem, az idei PixelCon sztárelőadójaként látogatott el Magyarországra.

Persze a videojátékos tartalomról sem feledkeztünk meg, az év végi hajrá legnagyobb címeiről olvashattok teszteket, többek között a sajnos botrányt botrányra halmozó Star Wars Battlefront 2-ről, a meglepően jól sikerült Call of Duty: WWII-ról, a Need for Speed Paybackről, vagy akár a kiadó által a megjelenés előtt rendelkezésünkre bocsátott Seven: The Days Lone Gone-ról, amely játék a magazin hátsó borítóját is díszíti. Valamint leteszteltük a PC-s Nioh-t is, sőt 2 oldalon még extra tippekkel is szolgálunk mindazoknak, akik egy kis nindzsás kaszabolásra vágynak így az ünnepek körül.

Rovatok terén a hardverrészleget ajánlanám figyelmetekbe: év végi összeállításunkban összefoglaljuk, mely komponenseket ajánljuk az év végi gépfejlesztéshez, de ha nem szeretnétek külön alkatrészekkel bíbelődni, az iPon ÁlomPC-rovatban teljes konfigurációkat is találhattok. És akkor még nem is említettem a Blizzcont, a Láthatatlan hősöket, vagy az Xbox One X tesztünket, amiből kiderül, van-e értelme beszerezni „minden idők legerősebb konzolját".

Végezetül azonban csak még egyszer kellemes ünnepeket kívánunk. És persze 2018-ban is:

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

KÉTSZER VOLTAK DOBOZOS TELJES JÁTÉKAINK, IDÉN ÜNNEPELTÜK A MAGAZIN 25. SZÜLETÉSNAPJÁT, ÉS ELINDULT MÉG KÉT TESTVÉRLAPUNK, A BORZONGÁS ÉS AZ ESPORT IS. NEKED MI VOLT A LEGEMLÉKEZETESEBB JÓ ÉLMÉNYED 2017-BŐL?

Chocho
Én a PC Guru Microsoft Különszámának alkotói folyamatát mondanám. Rendkívüli élmény volt együtt dolgozni a világ egyik legnagyobb IT-cégével, az újság pedig nemcsak sikeres lett, de az olvasói visszajelzések alapján jó is – megérte küzdeni érte, még úgy is, hogy nagyon sok melót jelentett.

Böjti
Legemlékezetesebb és jó? Egész 2017 fantasztikus volt, legalábbis számomra. De ha választani kell, akkor a Borzongás megjelenése. Annyi támogatást és leginkább szeretetet régen kaptam, mint akkor egy teljes hétvégén át mindazoktól, akik évek óta vártak erre. Sőt, új olvasóktól is.

Chris
Elég sok jó élménnyel gazdagodtam 2017-ben, talán a legemlékezetesebb az volt, hogy kipróbálhattam magam főszerkesztőként a Príma Konyha Magazinnál, illetve hogy végre újra elkezdtem aktívan sportolni, ami rengeteg pozitív energiával tölt fel.

Peti, a dizájner
Nekem a 2017 kicsit gyorsan elment, sok finom ételt kóstolhattam a Príma Konyhánál. Lett saját irodám, ahol a fotostúdió és a műhely van, készülnek az ételfotók és a ledes táblák. A sok utazás is emlékezetes volt, főleg a 980 km-es túra Magyarországon belül, egy nap alatt.

JohnBart
Mindenképpen az idei gamescom-túra, ami nem csak szórakoztató és emlékezetes élmény volt, de szakmai tekintetben is újszerű, érdekes kihívás volt számomra. Főleg az a része, ahol teljes munkaidős állás mellett tíz oldalt kellett megírnom róla egy hét alatt.

Bate
Az én legemlékezetesebb élményem egyértelműen az volt, hogy eljutottam a dániai Billundba, a LEGO szülővárosába, ahol nemcsak a frissen megnyitott LEGO House központot járhattam be, de lejutottam abba a pincébe is, ahol a valaha megjelent összes készletet tárolják.

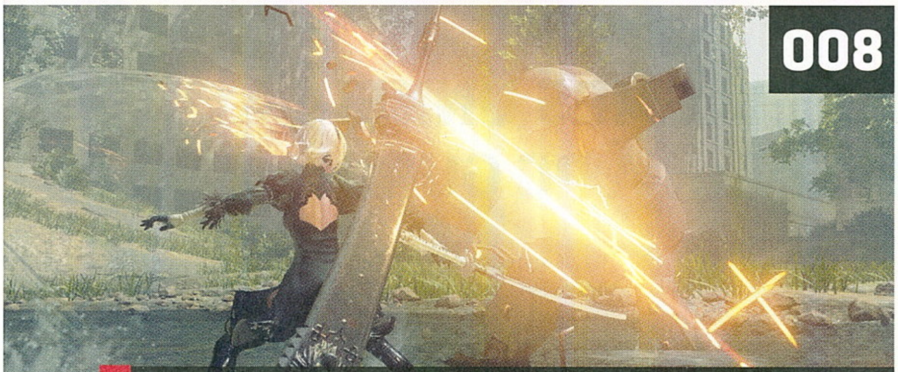
Lor
Rengeteg jó élményem volt, és fogalmam nincs, mit emeljek ki: láttam egy csomó kedvenc zenekart, elkerültem a 24.hu-hoz, egy új szakasz is kezdődött az életemben. A konstans jó pillanataim pedig, amikor megdicsérik a cikkeimet, azok mindig megmaradnak bennem.

Siklara
2017 számomra nagyon jó év volt: a 25. születésnap részese lehettem, járt nálunk Andrzej Sapkowski és John Romero, megjelent a Nioh, a Divinity: Original Sin 2 és sok más szuper játék, és interjúzhattam két, általam nagyon tisztelt Arkane-es fejlesztővel is.

wilson
Annyira gyorsan eltelt ez az év, hogy őszintén szólva egy pillanatot tudnék igazán kiemelni. Játék-fronton egyértelműen a The Legend of Zelda: Breath of the Wild volt a legemlékezetesebb élmény, amire még egy évtized múlva is örömmel fogok visszaemlékezni!

Midnite
Hogy ott lehettem a texasi South By Southwest konferencián. A 10 nap tele volt szakmailag izgalmas előadásokkal, de befért pár filmes premier (American Gods, Twin Peaks, Baby Driver), egy VR és NASA kiállítás, és a Nintendo Switch-et bemutató gaming expo is.

Tartalom



008

EXTRA

2017 LEGJOBB JÁTÉKAI

Összeszedtük 2017 legnagyobb dobásait, hogy utána a szerkesztőség közösen döntsön arról, szerintünk melyek voltak a legjobbak a sorból.

040

TESZT

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

Két év után újra a csillagok és azok háborúi közé tévedtünk, de az EA ezúttal vajon tanult a korábbi hibák alapján érkező visszajelzésekből?

054

TESZT

NEED FOR SPEED PAYBACK

Az utolsó epizód elég felemás, mondhatni, átlagos lett, a széria így visszatért az őrületes száguldáshoz. Bár ez talán nem elég a sikerhez.

056

TESZT

NIOH: COMPLETE EDITION

PlayStation 4-en egészen nagyot durrant, noha a Dark Souls és a Bloodborne sikereit nem érte el. PC-n vajon jobban teljesít?

EARLY ACCESS

024 Remothered: Tormented Fathers
026 ATOM RPG
028 Empires of the Undergrowth
030 Odd Gods

ELŐZETES

034 World of Warcraft: Battle for Azeroth

TESZT

040 Star Wars Battlefront 2
046 LEGO Marvel Super Heroes 2
048 Call of Duty: WWII
054 Need for Speed Payback
056 Nioh: Complete Edition
060 Numantia
062 Total War: Warhammer 2 DLC-k
064 Outcast: Second Contact
066 Total War: Rome II - Empire Divided
068 American Truck Simulator: New Mexico DLC
070 Seven: The Days Long Gone
074 Sonic Forces
076 Football Manager 2018
078 Pokémon Ultra Sun és Moon
079 L.A. Noire Remastered

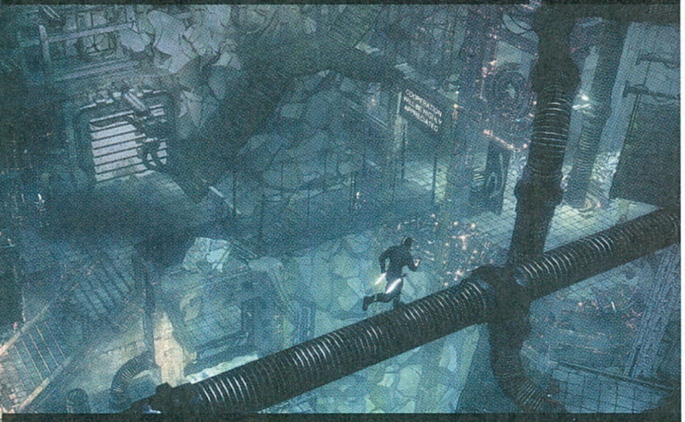
HARDVER

096 Ünnepi hardvervásárlási tanácsadó
104 Nvidia GeForce GTX 1070 Ti teszt
106 iPon ÁlomPC
108 Xbox One X teszt

ROVATOK

008 GotY 2017 A 2017-es év legjobb játékai
018 Paris Games Week 2017
032 BlizzCon 2017
080 Mobiljátékok
082 PixelCon 2017: John Romero interjú
086 Radar alatt
090 Láthatatlan hősök
094 Mentőöv
112 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 070



SEVEN: THE DAYS LONG GONE

Fejlesztőinek múltja miatt kicsit talán túl sokat vártunk ettől az RPG-akció keveréktől, éppen ezért pedig sajnos csalódnunk kellett. Tenebra azonban négy teljes oldalon taglalja, mi volt a gond, miért nem elég az, ha valaki már ott volt egy Witcher készítésénél.

A HÓNAP ELŐZETESE 028

EMPIRES OF THE UNDERGROWTH

Témája miatt ez egy egészen különleges korai hozzáférésű program, amit Mackó ráadásul töméntelen odaadással prezentál. Nem csoda, elvégre egyfelől mintha csak az iskolapadba ülnénk vissza, másfelől pedig ott van a SimAnt kapcsán felmerülő, mindent uraló nosztalgia is.

A HÓNAP JÁTÉKA 048

CALL OF DUTY: WWII

A legújabb Call of Duty nem a sorozat legjobb epizódja, de végre nincs is miért igazán szégyenkeznie. Az Activision megmutatta, hogy a szériában van még energia, a második világháború pedig ugyanolyan erőteljes és nyers téma, mint közel tíz éve volt, tehát van értelme belenyúlni, feldolgozni. Más kérdés, hogy ismét megjelentek a régóta futó FPS-sorozat tipikus betegségei, azokat láthatóan nem sikerült még legyőzni. De hogy pontosan mik a problémák, arra cikkünkben találsz választ.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a dobozos teljes játék?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

A PC GURU MAGAZIN EBBEN A HÓNAPBAN DOBOZOS JÁTÉKOKKAL JELENT MEG.

ESET KÓD: KB66YB5Y

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva” egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok gépeteken az ESET Internet Security 10-es verzióját. A jelen számunkban található aktivációs kód 2018. január 15-éig érvényes.

Dobozos játékot minden egyes fa alá a PC Guruval!

Ahogyan a legtöbb karácsonykor, idén is különleges ajánlattal adózunk az ünnepek szellemének, avagy vékony Mikulás módjára nem a kéményen, hanem az újságoson keresztül, dobozos teljes játékokkal jutunk be minden Gurut vásárló gamer otthonába.

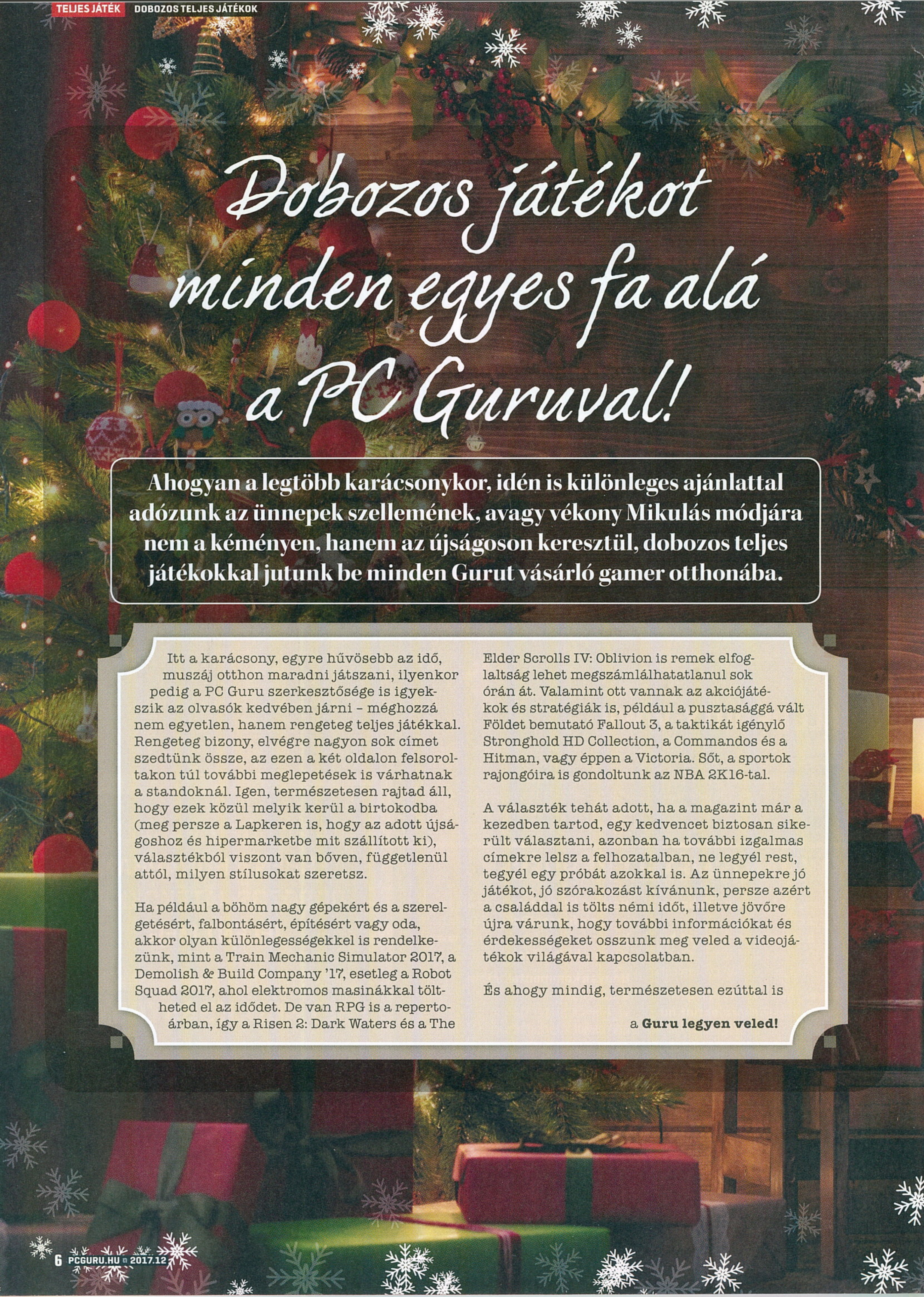
Itt a karácsony, egyre hűvösebb az idő, muszáj otthon maradni játszani, ilyenkor pedig a PC Guru szerkesztősége is igyekszik az olvasók kedvében járni – méghozzá nem egyetlen, hanem rengeteg teljes játékkal. Rengeteg bizony, elvégre nagyon sok címet szedtünk össze, az ezen a két oldalon felsoroltakon túl további meglepetések is várhatnak a standoknál. Igen, természetesen rajtad áll, hogy ezek közül melyik kerül a birtokodba (meg persze a Lapkeren is, hogy az adott újsághoz és hipermarketbe mit szállított ki), választékból viszont van bőven, függetlenül attól, milyen stílusokat szeretsz.

Ha például a böhöm nagy gépekért és a szerelgetésért, falbontásért, építésért vagy oda, akkor olyan különlegességekkel is rendelkezünk, mint a Train Mechanic Simulator 2017, a Demolish & Build Company '17, esetleg a Robot Squad 2017, ahol elektromos masinákkal töltheted el az idődet. De van RPG is a repertoárban, így a Risen 2: Dark Waters és a The Elder Scrolls IV: Oblivion is remek elfoglaltság lehet megszámlálhatatlanul sok órán át. Valamint ott vannak az akciójátékok és stratégiák is, például a pusztasággá vált Földet bemutató Fallout 3, a taktikát igénylő Stronghold HD Collection, a Commandos és a Hitman, vagy éppen a Victoria. Sőt, a sportok rajongóira is gondoltunk az NBA 2K16-tal.

A választék tehát adott, ha a magazint már a kezedben tartod, egy kedvencet biztosan sikerült választani, azonban ha további izgalmas címekre lelsz a felhozatalban, ne legyél rest, tegyél egy próbát azokkal is. Az ünnepekre jó játékot, jó szórakozást kívánunk, persze azért a családdal is töltsd némi időt, illetve jövőre újra várunk, hogy további információkat és érdekességeket osszunk meg veled a videojátékok világával kapcsolatban.

És ahogy mindig, természetesen ezúttal is

a **Guru legyen veled!**



Kedves vásárlóink! Amennyiben a magazinhoz mellékelt játékkal bárminemű probléma adódik, azzal kapcsolatban a hazai forgalmazó, a Cenega Hungary tud segíteni. Elérhetőségeik az alábbiak.

Cím: Cenega Hungary Kft. 1143, Budapest, Ilka utca 2-4.

Telefonszám: +36 1 225 73 65
Email: info@cenega.hu

! Az újság mellé kapott dobozos játék cseréjét a limitált készlet miatt nem tudjuk biztosítani. A kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából vagy használatlanságából ered. A dobozképek eltérőek lehetnek, továbbá nem mindegyik játék steames.

GOTY 2017

A 2017-ES ÉV LEGJOBB JÁTÉKAI

Az egyetemes gamer emlékezetben általában azok az évek maradnak meg, amiket valamilyen divathullámhoz köthetünk. Volt ugye a mozgásérzékelős játékok éve, a VR-sisakoké, a MOBÁ-ké, a konzoloké, a digitális vásárlásoké – és most itt van a lootboxoké, a szerencsejátéké, na meg (legalábbis hazánkat illetve) az esporté. Az utolsó pont örömteli ugyan, de sajnos nem a PC Guru profilja, így fogódzónak marad az első kettő, melyeket elnézve az egyszeri játékos elgondolkodhat, hogy vajon hol és mikor csúsztak félre a dolgok. Nehéz meghatározni egy adott pillanatot, de az biztos, hogy 2017 második felében a csapból is a teljes árú játékok mikrotranzakciós megoldásai, valamint a random meglepetésekkel telepakolt lootboxok folytak, melyek sok esetben átfedésben álltak az első kategóriával, azaz valódi pénzért lehetett megvásárolni őket. Egy ennyire botrányos év zárásakor viszont hajlamosak vagyunk elfelejteni mindazon jót, amit a játékvilágtól kaptunk, így jól jön egy kis biztatás, avagy visszatekintés az esztendő legjelentősebb alkotásaira, amelyek velünk maradtak egészen szilveszterig. Következzen hát a PC Guru szerkesztőségének 2017-es Best of-listája, amely, ahogy minden évben, ezúttal is tartalmaz pár meglepetést.

2017
AZ ÉV LEGJOBB
SZEREPJÁTÉKA

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

FEJLESZTŐ: LARIAN STUDIOS **KIADÓ:** LARIAN STUDIOS

FUTOTTAK MÉG:

TORMENT: TIDES OF NUMENERA

BATTLE CHASERS: NIGHTWAR

Sejtettük, hogy jó lesz, na de hogy ennyire, azt nem – a Divinity: Original Sin 2 jött, látott és győzött, egyszeribe letaszítva a trón összes többi várományosát, pedig 2017 egy RPG-kben kifejezetten gazdag és erős év volt. De hiába, ha egyszer a Larian alkotásában minden ott volt, ami a győzelemhez kellett: 100-150 óra játékmenet egyetlen végigjátszásra; az ezt megsokszorozó előzménysztorik, karakterek, döntések; kihívásban gazdag csaták, összetett harcrendszer; bonyolult, rejtélyekben gazdag történet, amely az érzelmekben éppúgy dúskál, mint a fordulatokban vagy a sokkoló meglepetésekben – szóval igen, az Original Sin 2 remek lett. És azt még nem is említettük, hogy a Larian a klasszikus fantasy szerepjátékoknak megfelelő körítéssel látta el a programot, azaz szó sincs belső nézetes, open world mókáról, ez egy izometrikus RPG, amiben az egér a játékos legjobb barátja – na meg a taktika és a stratégiai érzék. Az egyetlen probléma a programmal az, hogy egy élet is kevés a befejezéséhez, szegény Siklarának is emlékeztetőt kellett beállítani a telefonján, hogy ne felejtse el megírni róla a tesztet, annyira maga alá temette őt a Larian alkotása. Amennyiben nyugdíj előtt álltok, és elképesztő mennyiségű szabadidővel rendelkeztek, vagy csak simán visszasírjátok a Baldur's Gate-korszakot, ez az a játék, amit mindenképp ki kell próbálnotok!

2017
AZ ÉV LEGJOBB
AKCIÓ-SZEREPJÁTÉKA

PREY

FEJLESZTŐ: ARKANE STUDIOS **KIADÓ:** BETHESDA SOFTWORKS

FUTOTTAK MÉG:

NIER: AUTOMATA

NIOH: COMPLETE EDITION

Az akció-RPG-k műfaja mostanában igencsak népszerű, szinte nem telik el úgy hónap, hogy be ne futna egy-két nagyobb, ebbe a stílusba illeszkedő játék. A verseny ennek megfelelően óriási, de szerencsére akadnak olyan üdítő kivételek, amik feldobják a tizenkettő egy tucat XP-farmolást és kaszabolást. Ilyen, meglepően jól sikerült darab az idén tavasszal kiadott Prey, amely ugyan látszólag akciójáték, valójában a taktikát igénylő és a szerepjátékos megoldásai azok, amelyek a legfontosabbak az általa nyújtott, több tíz órára rúgó kaland során – mely egyébként számtalanszor újrajátszható, hála az ötletes fejlődésnek, skilleknek és történetnek. Mindehhez az egyedi ellenfeleken felül nagyszerű világ és kiváló hangulat társul, együtt téve az idei esztendő legjobb sci-fijévé az Arkane játékát, nem kizárólagosan a videojátékok között – hiába, az alakváltó idegenek által megszállt Talos-1 állomás 2017 legemlékezetesebb helyszíne lett, köszönhetően gigászi méretének és art deco stílusjegyeinek. Érdekesség, hogy a Prey valójában reboot: egy 2006-ban megjelent FPS-t hívtak így, ami maratoni fejlesztési ideje ellenére meglehetősen sikeres lett, a folytatását azonban gyanús körülmények között lelőtte a Bethesda, helyette pedig a Dishonored-játékokkal híressé vált Arkane-t bízta meg a franchise újraépítésével. Nos, ez sikerült a srácoknak, így mi személy szerint már csak abban reménykedünk, hogy a folytatás egy, az első felvonásnál is izgalmasabb helyszínen fog majd játszódni.

2017
AZ ÉV LEGJOBB VERSENYJÁTÉKA

FORZA MOTORSPORT 7

FEJLESZTŐ: TURN 10 STUDIOS **KIADÓ:** MICROSOFT

FUTOTTAK MÉG:

PROJECT CARS 2

NEED FOR SPEED PAYBACK

Az idei év meglehetősen sok minőségi versenyzős játékot hozott, a végső „csata" pedig két cím között dőlt el: a Project CARS 2 és a Forza Motorsport 7 sokáig fej-fej mellett haladtak, majd a szerkesztőség úgy döntött, előbbi nem annyira versenyzős játék, hanem keményvonalas szimulátor – és mint ilyen, nehezebb is élvezni, mint a Forza 7-et. Persze, utóbbi sem sikerült tökéletesre, a lootboxok miatt kapott is hideget-meleget, de alapvetően remek autós játék lett, ami a félszimulátoros mezőnyben jelenleg behozhatatlan előnnyel bír. Több mint 700 autó, rengeteg pálya, tartalmas karriermód és multiplayer jellemzi a programot, amely ráadásul döbbenetesen is néz ki, főleg, ha az ember Xbox One X-en vagy egy erős PC-n próbálgatja. Igen, PC-n; ez az első Forza Motorsport, amit Windows 10-re is kiadott a Microsoft, és már csak ezért is hatalmas pacsi jár. Egyedül az árazással és a beszerzési folyamattal kapcsolatban vagyunk elégedetlenek: sajnos a játék PC-s változata kizárólag a Windows 10 áruházból szerezhető be, az ára pedig az egeket veri, miközben ugye Windows 10 operációs rendszer nélkül ki sem lehet próbálni. Cserébe van demóverzió, ha még nem töltöttétek le, tessék gyorsan rácuppanni!

CHOCHO KEDVENCE - FINAL FANTASY XV

Oké, mondhatjuk, hogy ez a játék kakukktojás, hiszen egy 2016 végén kiadott programról van szó, ami ráadásul csak konzolra jelent meg, legalábbis egyelőre. Ugyanakkor a januári számunkban olvashattatok róla tesztet, és hát az egyetlen olyan alkotás volt az elmúlt 12 hónapban, amibe 100 óránál is több játékidőt raktam. Kiváló akció-szerepjáték, ha jövőre kijön a PC-s változata, visszatérünk rá.

2017
AZ ÉV LEGJOBB HORRORJÁTÉKA

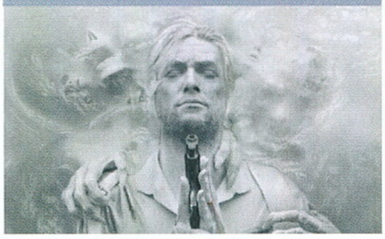
RESIDENT EVIL 7

FEJLESZTŐ: CAPCOM **KIADÓ:** CAPCOM

FUTOTTAK MÉG:

OUTLAST 2

THE EVIL WITHIN 2

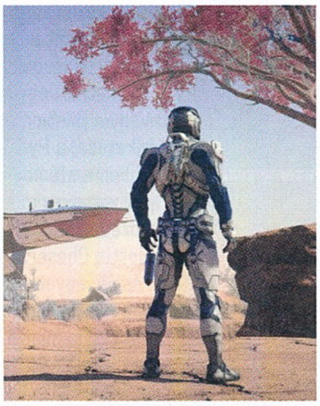


Habár az év elején jelent meg, azóta sem láttunk jobbat a Resident Evil 7-nél, amely annak ellenére, hogy egy nagyon régóta futó sorozat ezer és egyedik felvonásának számít, mégis képes volt újdonságot hozni a szériába, és még azokra is ráhozta a frászt, akik meg voltak győződve róla, hogy a Resident Evil már nem lehet félelmetes. Nos, de, lehet; ráadásul a program a belső nézet használata ellenére nagyon is sokat köszönhet a sorozat startját jelentő, playstationös első résznek, hiszen akárcsak 1996-ban, úgy idén is egy romos házban bolyongva kell túlélni a látszólag túlélhetetlen borzalmakat – oké, zombik helyett halhatatlan mutánsok és egyéb undorító szörnyek törnek az életünkre, de hát mégiscsak 2017 van, haladni kell a korral. Ehhez döbbenetes látványvilág, érdekes történet és elgondolkodtató feladványok sora társul, amelyek egy olyan minőségű játékmenetben összpontosulnak, amit nyugodtan túlélőhorrornak nevezhetünk, tehát búcsút inthetünk a Resident Evil 5-6-féle akciózásnak. Persze voltak még kihívók az évben, mert ugye ősszel megjelent a The Evil Within 2, meg ugye ott volt a borzasztó stilizálással írandó _ observer< is, hogy az Outlast 2-ről ne is beszéljünk. Ezek a játékok azonban nem tudtak olyan meggyőző összképet nyújtani, mint a Capcom alkotása, ezért érdemelte ki utóbbi a félelemből és belekből kovácsolt koronát. Mi pedig már csak arra vágyunk, hogy lássuk, merre halad tovább a franchise, hisz a nyolcadik rész már biztosan tervbe van véve.

2017
AZ ÉV LEGNAGYOBB
CSALÓDÁSA

MASS EFFECT: ANDROMEDA

Oké, nem kertelünk: az Andromeda pofára esés volt, és nem csak a szörnyű arcanimációk miatt, hanem azért is, mert a jelenlegi konzolgeneráció talán legvártabb akció-RPG-jeként egy buta történettel, unalmas grindelésbe csapó küldetésekkel, és egy teljesen jellegtelen multiplayer móddal sokkolta a sorozat rajongóit. Az Andromeda a jelek szerint magával rántotta a komplett Mass Effect franchise-t, és bár a sorozat alig pár hete ünnepelte 10. születésnapját, nem úgy tűnik, hogy egy Mass Effect 4 lesz az évfordulós ajándék.



2017
AZ ÉV LEGNAGYOBB
SIKERVÁROMÁNYOSA

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Bár nem mondanánk, hogy a PUBG lett az Év játéka (egyrészt mert hosszú ideig Early Access-ben leledzett, másrészt mert egy már létező műfaj, a Battle Royale felturbózásáról van szó), mégis tény: a program alaposan felforgatta a videojáték-világot, és az összes létező steames rekordot megdöntve vált az esztendő legbefolyásosabb alkotásává, amely után semmilyen csirkevacsora nem esik ugyanúgy, mint annak előtte. A magunk részéről biztosak vagyunk benne, hogy ez lesz 2018 legnagyobb dobása.

2017
AZ ÉV LEGJOBB
AKCIÓJÁTÉKA

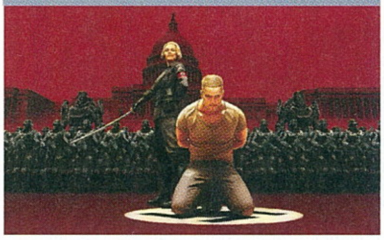
DESTINY 2

FEJLESZTŐ: BUNGIE **KIADÓ:** ACTIVISION

A Destiny 2 jelenlegi ismereteink szerint nem lett akkora siker, mint a kizárólag konzolokra megjelentetett első epizód, ennek ellenére mégis megérdemli a figyelmet, ugyanis egy remek akciójátékról van szó, amit az ARPG-s elemek, a folyamatos lootolás, valamint a kooperatív csatákra kihegyezett játékmenet csak még tovább emel a ranglétrán. Persze jó kérdés, hogy ennyi játékelemmel miért az „akció" kategóriába került, a válasz azonban ugyanilyen frappáns: 2017-ben ebben a játékban élveztük legjobban a lövöldözést. A Destiny 2 ráadásul az elődje majd' összes hibáját javította: változatosabb lett a játékmenete, több helyszínt kaptunk, bővebb és követhetőbb lett a történet (melynek élvezetéhez nem szükséges az első rész ismerete), valamint, hogy egy kicsit haza is beszéljünk, a PC-s változata a legjobb az összes elérhető verzió közül. Nemcsak hogy fantasztikusan néz ki, de cserébe nem követel hozzáférést a még meg sem épült Paks II-höz, avagy ha van valamilyen géped otthon, amin el-eldöcögnek korunk alkotásai, jó eséllyel a Destiny 2 is futni fog – és akkor még nem is mondtuk, hogy a Blizzard-féle Battle.netet használja kliensként, aminek hála roppant stabil online élményt nyújt. Le a kalappal a Bungie munkatársai előtt, és egyben köszönet nekik, hogy hallgattak a rajongókra, és olyan irányba tolták a folytatást, hogy megérje várni a megjelenésre (noha szegény Böjti még most is arcizomrángást kap, valahányszor eszébe jut, hogy az első részt tíz évre tervezte a Bungie). Várjuk a folytatást!

FUTOTTAK MÉG:

WOLFENSTEIN 2: THE NEW COLOSSUS



HORIZON ZERO DAWN

2017
AZ ÉV LEGJOBB
INDIE JÁTÉKA

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

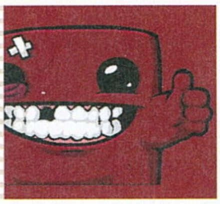
FEJLESZTŐ: GIANT SPARROW KIADÓ: ANNAPURNA INTERACTIVE

FUTOTTAK MÉG:

PYRE

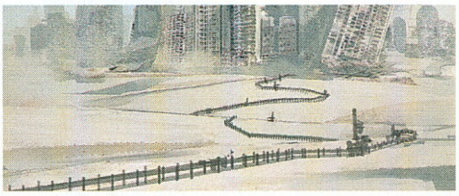
NEX MACHINA

Független fejlesztésű játékok terén sem volt elhanyagolható esztendő az idei, elvégre számtalan ínyencségre lelhettek mindazok, akik nem kizárólag a tripla A-s főételeket élvezik ki, de szeretik a kisebb költségvetésű, sokszor művészi formában megvalósított csemegéket is. Ilyen volt a Nex Machina a Housemarque-tól, ami a kétkaros lövöldék és arcade-es puffogtatások legjobb pillanatait vegyíti egyetlen neonfényes programban. Vagy a Bastion és a Transistor alkotójának új akció-RPG alkotása, a Pyre, esetleg a stratégiai Tooth and Tail. Az ebben a számban tesztelt, a Journey és a Shadow of the Colossus nyomdokain haladó Oure (Radar alatt) is lenyűgöző, sőt, a nagyobb kiadók által felkarolt Cuphead vagy a Battle Chasers is esélyesek lehettek volna a plecsninkre. Mégis, egyetlen cím maradt a listánkon, amit maximális tisztelettel helyezhetünk a legjobb indie-k fölé, ez pedig nem más, mint a Giant Sparrow produkciója, a What Remains of Edith Finch, ami csúnya szavakkal élve egy érzelmi hullámvasutat nyújtó sétaszimulátor, ám jobban megfigyelve sokkal több annál. Egyfelől művészi látomás, másfelől egy eszméletlenül felépített, nyugodt barangolást és felfedezést kínáló játéktér, harmadrészt pedig egy drámai narratíva és egy csodaszép élményjáték, ami tényleg nem szól másról, csak arról, hogy kikapcsolódj. Nem véletlenül imádják annyian – ha szeretted az olyan címeket, mint a The Vanishing of Ethan Carter vagy az Everybody's Gone to the Rapture, ezt is imádni fogod.



BÖJTI KEDVENCE - NIER: AUTOMATA

Imádom a videojátékokat, egyszerűen szeretek elveszni az általuk nyújtott varázslatos világokban, de megmondom őszintén, elég ritkán kerülök katarzis közeli állapotba, mikor teljesen alárendelődöm a cselekménynek. A NieR abszolút elérte ezt, egyszer-egyszer nemcsak az öklöm, hanem a gyomrom és a lábfejem is ökölbe szorult a sztorit figyelve, szóval nagy hatással volt rám a program, nem vitás. És azok a zenék...



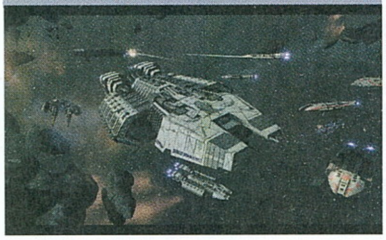
2017
AZ ÉV LEGJOBB
STRATÉGIAI JÁTÉKA

TOTAL WAR: WARHAMMER 2

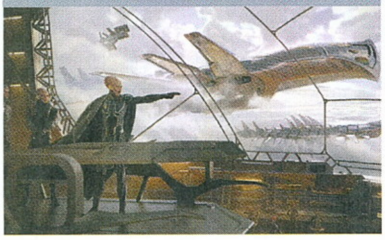
FEJLESZTŐ: CREATIVE ASSEMBLY KIADÓ: SEGA

FUTOTTAK MÉG:

BATTLESTAR GALACTICA: DEADLOCK



ENDLESS SPACE 2



Nos, ha van olyan kategória, ahol nem volt komoly küzdelem az első helyért, akkor ez az; bár idén meglehetősen sok stratégiai játék látott napvilágot, ezek általában vagy valamilyen ezeréves recept újramelegített változatai voltak (mint pl. a Sudden Strike 4), vagy hoztak ugyan újdonságot a műfajba, de valamilyen területen mégis elcsúsztak (lásd pl. a Steel Division: Normandy 44-et – máig művészet rájönni, hogyan is kell játszani a programmal). Ezzel szemben a Warhammer 2, noha meglehetősen rövid ideig volt a sütőben, mindent jól csinált: több, nagyobb, szebb és okosabb lett elődjénél, és mit ad Isten, még össze is kötötték azzal. Ha kíváncsiak vagytok miként, akkor lapozzatok Tika mester cikkéhez a 62. oldalra! Hozzátartozik még a dologhoz, hogy a Warhammer 2-ben bemutatott világ (annak minden fajával együtt) magával a Games Workshop univerzumával is úgy rezonál, hogy azok számára is élvezetes legyen a játék, akik teszem azt, nem ismerik a Total Wart, de cserébe odavannak a fantasy kaszabolásért, és egy, az alapanyaghoz maximálisan hű alkotásra vágynak – e két faktor házasítása olyan siker, ami nem gyakran adatik meg egy csapatnak, szóval gratulálunk, Creative Assembly! Ráadásul, bár nem tartozik a tárgyhoz, de érdekesség, hogy a PC Guru idei évében egyedül a Warhammer 2-es, augusztusi borító volt olyan szinten exkluzív, hogy el kellett miatta halasztanunk a szokásos lájkolós Facebook-játékot – innét is köszönet a Cenegának, amiért a munkatársai ezt el tudták intézni!

2017
AZ ÉV LEGJOBB
MULTIPLAYER-JÁTÉKA

CALL OF DUTY: WWII

FEJLESZTŐ: SLEDGEHAMMER GAMES **KIADÓ:** ACTIVISION

FUTOTTAK MÉG:

RISING STORM 2: VIETNAM

ARK: SURVIVAL EVOLVED

Na, na, na! Leállni a savazással, megállni a magazin összegyűrése közepette lendülő karral, ami a kuka felé irányul! Ugyanis az a nagy harci helyzet, hogy a PC Guru szerkesztősége tényleg odavan a multiplayer-örömökért, és nap mint nap játszunk is ilyen címekkel. De az új CoD-on kívül egyszerűen egyetlen idei alkotás sem volt képes arra, hogy képtelenek legyünk huzamosabb idő után leállni vele. A tesztben, amit a 48. oldalon olvashattok, Böjti alaposan kifejti, miért jó a játék, de a biztonság kedvéért itt is elmagyarázzuk. Egyrészt baromi addiktív a gyors, pörgős játékmenet, amely a régi részeket idézve tényleg csak a „skillnek" kedvez, azaz hiába a scorestreakek elképesztő rendszere vagy a divíziókra bontott karakterosztályok, ha nem tudsz játszani, nem is leszel eredményes (hallod ezt, Battlefront 2?). Aztán, a második világháborús környezethez határozottan illeszkedő, szűk, közelharcra tervezett pályák miatt az ember állandó mozgásra kényszerül, az adrenalin szinte feszít az ereiben, egy-egy sikeres multikill után pedig csak úgy lendül a fejhallgató a magasba az örömtől. És akkor a remek hubrendszert még nem is említettük, ahogy zombimódot sem, amely egyébként örökölt egy keveset a Killing Floortól, amivel annak ellenére, hogy feladta identitását, végső soron jótól lopott. Egyébként idén a multi nem sok fejlesztőnek ment jól, talán mert a stílusok kavarodása, az új üzletmodellek betörése, na meg a Battle Royale eszelős népszerűsége kibillentette a fejlesztőket a megszokott egyensúlyukból. Ja, igen, és ha már trendek: a CoD azért is dicséretet érdemel, mert bár vannak benne ládák és mikrotranzakciók, ezek nem hatnak olyan elemi erővel, hogy komolyan befolyásolják a játékmenetet.

2017
AZ ÉV LEGJOBB
TÖRTÉNETE

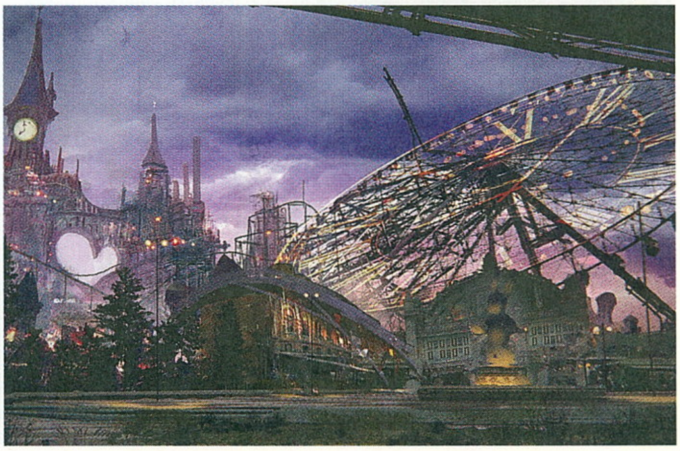
PREY

Az év egyik legjobb játéka sztori szempontjából maga mögé utasította a legtöbb moziba betört sci-fit is, és bár a NieR: Automata meta elemekkel megtűzdelt drámája majdnem letaszította a trónról, a sokkoló befejezés és a kellően csavaros forgatókönyv mégis győzött a végén. A Prey egy szokatlan utazás a tudomány olyan területeire, amelyeket talán jobb, ha sosem fedeznek fel, a lezárás pedig, bár folytatásért kiált, a maga módján úgy varrja el a szálakat, hogy az ember tudja: ez úgy kerek, ahogy van! Szép munka, Arkane, gratulálunk!

2017
AZ ÉV LEGJOBB
ZENÉJE

NIER: AUTOMATA

Zene terén sincs miért szégyenkeznie az ebben az évben megjelent játékok készítőinek. A közelmúltban az Oure nyűgözte le szerkesztőségünket, ahogy az AER is jól teljesített, sőt a The Evil Within 2 is remek dallamokat tudott felmutatni, ám van olyan zene, ami még 2017 első negyedéve alatt ragadt a hallójáratainkba. A NieR: Automata, ami egyben az év játéka is, olyan soundtrackkel jelent meg, ami egyszerre modern és a klasszikusok múltidézője, de még a 8-bites érába is kikacsingat. Akár önmagában hallgatni is remek elfoglaltság.



2017 AZ ÉV LEGJOBB DLC-JE

DARK SOULS 3: THE RINGED CITY

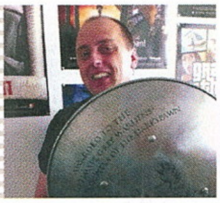
FEJLESZTŐ: FROMSOFTWARE KIADÓ: BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT

FUTOTTAK MÉG:

DIABLO 3: RISE OF THE NECROMANCER

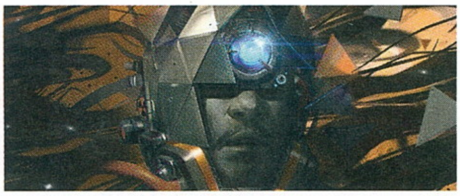
THE ELDER SCROLLS ONLINE: MORROWIND

Á, DLC-k! A „kedvenc" témánk, főleg, mikor ki kell választanunk az adott év legjobb csomagját – általában az a baj velük, hogy halálosan unalmas tartalmi kiegészítésekben merülnek ki, azaz kapunk új fegyvereket vagy pályákat, de nem érezzük azt, hogy volna értelme foglalkoznunk velük. Aztán befut egy olyan gyöngyszem, mint a tavalyi év játékának választott Dark Souls 3 The Ringed City című csomagja, és végünk van; egy tartalmas, az alapjáték, sőt, a komplett trilógia mitológiáját tökéletesen összegző lezárásról van szó, melyet még azoknak a játékosoknak is bátran merünk ajánlani, akik – érthető módon – hidegrázást kapnak a DLC-k gondolatától is. A Bandai Namco és a FromSoftware együtt arra használja ezt a modellt, amire eredetileg kitalálták: a tartalom minőségi felbővítésére, mely a megfelelő késleltetés esetén még a dramaturgiát is szolgálhatja – mert hiszen érzi a játékos az eltelt idő súlyát, tudja, hogy van mit pótolni, elmesélni, megtapasztalni. Ezen a téren nagyon profin járt el a Dark Souls 3 csapata, vagyis ezen is... szóval, ahogy a játék, úgy a DLC is megérdemli a főhajtást. Egyedül azt sajnáljuk, hogy a történet konklúziója van annyira súlyos, hogy elhiggyük: egy ideig nem lesz folytatás, legalábbis abban a formában, ahogy ismerjük a Dark Soulst, biztosan nem. Sebaj, addig is lehet dolgozni a Bloodborne 2-n vagy a Demon's Souls 2-n, ugye? Ugye?! Srácok, ne hagyjatok magunkra bennünket, mazochistákat, kell nekünk a virtuális fájdalom!



CHRIS KEDVENCE - PREY

Kicsit olyan „meh" volt az idei év, legalábbis a PC-s frontot tekintve, ahol a felhozatalban nem akadt Horizon Zero Dawn és Legend of Zelda. Ezért aztán számomra a Prey volt az idei év meglepetése és egyben legélvezetesebb játéka, amihez titkon még most is várom a New Game+ módot. Sem az új CoD, sem a Battlefront 2, sem pedig a Wolfenstein II nem volt képes úgy lekötni, mint a Prey.



2017 AZ ÉV LEGJOBB GRAFIKÁJA

CALL OF DUTY: WWII

FEJLESZTŐ: SLEDGEHAMMER GAMES KIADÓ: ACTIVISION

FUTOTTAK MÉG:

HORIZON ZERO DAWN

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Oké, 2017-ben kijött pár döbbenetesen kinéző játék, és hát agyaltunk is azon, hogy melyik volt a legszebb. A Hellblade láttán azért letettük a hajunkat, de ugyanennyire lenyűgöző volt a PS4-es Horizon Zero Dawn vagy akár a Forza Motorsport 7, ahogy az elsősorban művészi oldalról nézve lenyűgöző Persona 5 vagy a hatalmas és részletgazdag világgal ellátott Assassin's Creed Origins is. Aztán év végén megjelent a Call of Duty: WWII, ami ugyan multiban már nem annyira néz ki jól, de a kampány során egészen elképesztő minőséget képvisel, olyat, amilyenhez hasonlót egyszerűen nem láttunk máshol. Egy erős PC-n, maximálisra tornászott látványvilággal döbbenetes, mennyire életszerűek a helyszínek és a karakterek, előbbiekről pedig érdemes tudni, hogy még két egyforma textúrát sem találni rajtuk, nemhogy teljesen azonos, újrafelhasznált részeket. És bár sokan szidtuk az Activisiont, amiért technikailag lassan halad a korral, azért a tavalyi Infinite Warfare kifejezetten látványos volt, a WWII pedig az év legszebb kampányát hozta magával – még akkor is, ha egyébként egy sablonos küldetéssorozatot kaptunk tőle, de erről Böjti tesztjében bővebben is olvashattok, lapozzatok csak a 48. oldalra!

2017 AZ ÉV LEGJOBB BUNYÓS JÁTÉKA

INJUSTICE 2

FEJLESZTŐ: NETHERREALM STUDIOS KIADÓ: WB GAMES

FUTOTTAK MÉG:

TEKKEN 7

MARVEL VS. CAPCOM: INFINITE

A verekedős játékok műfaja az a stílus, ami sajnos nagyon sokáig távol maradt a PC-től, így éveken át csak irigyen nézegethettük a konzolokon viruló sorozatok jobbnál jobb felvonásait. Mára azonban sokat változott az ipar, a konzolok is nagyon hasonlóvá váltak a PC-khez, a digitális terjesztés pedig hatalmas teret kapott, nem beszélve az ellenőrzött online rendszerekről, és a kontrollerek széleskörű támogatásáról. Szóval már jó két éve mi, PC-sek is élvezhetjük a verekedős címeket, idén pedig igencsak kijutott a jóból, hiszen a playstationös Tekken is beköszönt személyi számítógépre – kár, hogy az eddigi egyik leggyengébb résszel. Ugyancsak kisebb csalódás volt a Marvel vs. Capcom: Infinite, amelyet a PC-s közönség ugyan, mint újdonságot kezelt, valójában viszont nem sok olyan dolgot adott hozzá a játékélményhez, amit az előző részekben ne láttunk volna. És végül kijött az Injustice 2, hogy megmutassa, hogy is kell ezt! A NetherRealm játéka fantasztikus sztorit és látványt villantott, sőt mire ezeket a sorokat olvassátok, PC-re is elérhetővé vált – igaz, az átirat hagy kívánnivalókat maga után, de legalább létezik. És ha már Injustice: vicces látni, hogy míg a DC filmes univerzuma sehogy sem akarja megtalálni a saját hangját, a játékfejlesztők igenis tudnak mit kezdeni ezzel a gazdag és kellően sötét képregényvilággal. Az anyagi és kritikai sikert látva egyébként már most borítékolható, hogy lesz Injustice 3 is, szóval örülünk, hurrá, szép munka volt!

2017 AZ ÉV LEGJOBB KAMPÁNYA

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Az egyjátékos élmény alapvetően arra szolgál, hogy a játékos elfeledje, ki ő, mi ő, és csak az adott világ szabályainak megfelelően tevékenykedjen hosszú-hosszú órákon át, totálisan belesüppedve a virtuális örömökbe vagy bánatokba – és ebből a szempontból a Divinity vitte idén a prímet. Már a hat különböző főszereplő miatt is érdemes újra és újra nekiesni, mert nincs két egyforma végigjátszás: a lehetőségek tárháza annyira nagy, hogy idén más nem tud versenyre kelni a játékkal. Pazar történet, amiben mindenkinek érdemes elmerülnie!

2017 AZ ÉV LEGNAGYOBB BOTRÁNYA

STAR WARS BATTLEFRONT 2

Nem akarunk nagyon belemenni a dologba, mert Chocho a 40. oldalon már kifejti, mi a baj a játékkal, így csak röviden vázoljuk a dolgot: az Electronic Arts mikrotranzakciókra és lootboxokra építette fel a Star Wars Battlefront 2 fejlődési rendszerét, majd amikor a játékosok fellázadtak a kiadó pofátlansága miatt, az egészet kukázta a fenébe, hogy a végeredmény egy identitászavaros, béna játék legyen, tele nehézkes és félkész megoldásokkal. Ráadásul a kampány sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket.

2017
AZ ÉV LEGJOBB
KONZOLOS JÁTÉKA

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

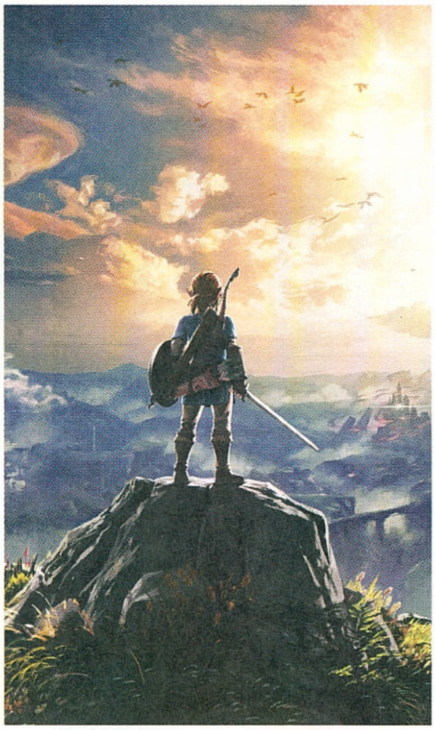
FEJLESZTŐ: NINTENDO **KIADÓ:** NINTENDO

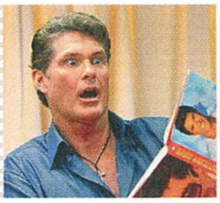
FUTOTTAK MÉG:

HORIZON ZERO DAWN

SUPER MARIO ODYSSEY

A Nintendo megint megcsinálta: a japánok kiadtak egy technikailag tényleg értelmezhetetlen konzolt, és láss csodát, ott tartunk, hogy az első nagy cím, amit kiadnak rá, s amely ráadásul még az előző generációt képviselő masinájukra is elérhető, a márciusi premierje ellenére itt virít a Guru GOTY-listáján, mint az esztendő legjobb konzolos játéka. Hiába kápráztatott el bennünket a Guerrilla a PS4-es Horizon Zero Dawnnal, hiába robbantott még egyet a Nintendo az év végi Super Mario Odyssey-vel, a Zelda egy teljesen egyedi open world játék lett, olyasmi, amihez hasonlót már láttunk ugyan, de ennyire frisset, ízléseset és esztétikusat még nem. Nem mondhatjuk, hogy megéri beruházni egy Switchbe, hiszen a játékkínálat még mindig viszonylag karcsú a többi konzolhoz képest, de azt el kell ismernünk, hogy ennyire jó játékot egyik gép sem villantott. És hogy miért ennyire kiemelkedő a Zelda? Nos, elsősorban azért, mert elengedi a játékos kezét, hogy az egy teljesen logikusan felépített, a maga szabályai szerint működő világban tevékenykedve haladhasson előre a sztoriban – abban a sztoriban, ami egyébként nincs a szájába rágva, tehát vagy felfedezi magának, vagy nem. A tartalom olyan hatalmas, hogy a legnagyobb akció-RPG-k is beleremegnek, az irányítás, a játékélmény és a tálalás pedig tökéletes összhangot alkot. Aki nem hisz nekünk, az olvassa el wilson kolléga maratoni tesztjét az áprilisi Guruban, amit nem kevesebb, mint a magazinban elérhető legmagasabb százalékszámmal, 99-cel zárt az egykori főszerkesztőnk!





WILSON KEDVENCE - PUBG

A munkám miatt már csak kevés játékot van időm befejezni, de idén még a tervezettnél is kevesebbet sikerült, egy okból: PUBG. A semmiből jött, és aztán elvitte magával az összes szabadidőmet – de egy percét sem bántam annak a 200 órának, amit a sok közbeiktatott szünet miatt eddig összegyűjtöttem benne. Forradalmi, és igazi mérföldkő – még ha pár év múlva talán el is tűnik...

2017
AZ ÉV LEGJOBB
JÁTÉKA

NIER: AUTOMATA

FEJLESZTŐ: PLATINUMGAMES **KIADÓ:** SQUARE ENIX

FUTOTTAK MÉG:

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

PREY

Általában nagyon nehéz kiválasztani azt a játékot, ami mindegyik másik cím felett áll, ami az adott esztendőben megjelent, azonban a 2017-es évben ez nem okozott számunkra hatalmas problémát. A Divinity: Original Sin 2 pályázott még a megtisztelő címre, sőt a Larian Studios mindent meg is tett a cél érdekében (lásd az év RPG-je részt), de a hagyományos szerepjáték végül a saját kategóriájában aratta le a babérokat, hogy helyét átadja annak a japán gyöngyszemnek, ami szinte teljes titoktartás mellett készült el PS4-en túl PC-re is. Bár a számítógépes verzióval adódott némi probléma, a program így is nagyszerű formában került a közönség elé, hogy az akció-RPG műfaj szerelmeseit pillanatok alatt elvarázsolja összetett és nagyon mély történetével, kidolgozott karaktereivel, fantasztikus zenéjével, ötletes megoldásaival, valamint a játékosokat magába szippantó hangulatával. Az Automata első végigjátszása ugyanis csak felvezetés, egy minta ahhoz, mi a kiindulási pont, majd jöhet minden elölről egy másik szemszögből, hogy végül a harmadik végigjátszástól és befejezéstől váljon igazán izgalmassá a cselekmény, ami az emberek, androidok és gépek kapcsolatát meséli el egy igazán eredeti sztori segítségével. A játékmenet változatos, tele van jópofa megoldásokkal, maga az Automata pedig igazán nagy élmény – akkora, hogy közel egyévnyi távlatból (márciusban jelent meg) nézve is megérdemli a kitüntetett figyelmet. Csak ajánlani tudjuk.

REPUBLIC OF GAMERS
ASUS ROG
GL553VD
GAMER NOTEBOOK
+
AJÁNDÉK ASUS
NEREUS
TÁSKA
GL553VD-FY047
INTEL® CORE™ I5-7300HQ PROCESSOR 2.5 GHZ
8 GB DDR4 RAM
128GB M.2 SSD
1 TB 7200 RPM 2.5' HDD
NVIDIA GEFORCE GTX1050 4GB GDDR5
278900FT
DIGIPRIME.HU
WWW.DIGIPRIME.HU | INFO@DIGIPRIME.HU | +36(70)286-4298 | 1074 BUDAPEST, DOHÁNY U. 63/B
intel
CORE i5
7th Gen
Intel Inside®. Kimagasló teljesítmény mindenhol.
Intel® Core™ i5 processzorral
További információ: https://www.asus.hu
*A túlhajtást végrehajtó beállítások csak bedugott tápegység esetén érhetők el, mivel a funkció extra teljesítményfelvétellel jár.
*Az Intel, Intel logó, Intel Inside, Intel Core és a Core Inside az Intel Corporation védjegyei az Egyesült Államokban és más országokban.
ASUS

HÁROM NAP A FÉNY VÁROSÁBAN

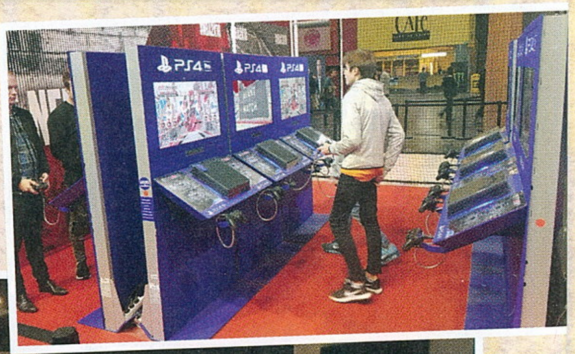
PARIS GAMES WEEK

[ÍRTA DREAMER] Idén nyolcadik alkalommal került megrendezésre a Paris Games Week (innentől PGW), melynek keretén belül 2015 óta tradíció egy PlayStation-sajtókonferencia megtartása. A Sony csupán harmadik éve képviselteti magát ekkora minőségben az eseményen, ám minden kétséget kizáróan ők veszik a legkomolyabban a dolgukat. A PGW ugyanis egy évente megrendezett játékkiállítás, ahol a AAA-címeket tető alá hozó stúdióktól kezdve egészen az aprócska indie-fejlesztőkig a videojáték-ipar színe-java felsorakozik.

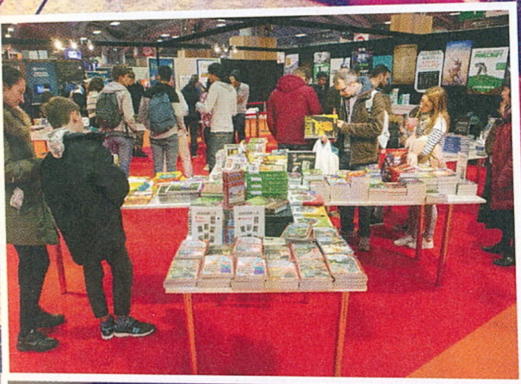
A z előző számunkban már beszámoltunk arról, hogy idén először a PC Guru is képviseltette magát a Párizsban megrendezett jeles eseményen, most pedig elérkezett a pillanat, hogy elmeséljük, mit láttunk odakint. Habár a PGW november elseje és ötödike között került megrendezésre, mi hamarabb repülhettünk ki a francia fővárosba. Első napunk október 30-ra esett, aminek zárásaként két programon vettünk részt. Első ízben a Sony konferenciájára ültünk be, amit Párizs üzleti negyedében tartottak meg egy, a sajtónak és kereskedelmi partnereknek szánt vetítés formájában. Habár a belépés kizárólag a meghívott vendégeknek volt lehetséges, minden mást a publikum számára is elérhetővé tettek. Ezt az egész csinnadrattát a gyakorlatban egy mini E3-konferenciaként kell elképzelni, mert voltaképpen az is volt, és annak ellenére, hogy a Sony bemutatója önálló rendezvényként is megállta a helyét, érződött rajta, hogy két nagy show közé lett besűrítve, egyfajta ízelítő gyanánt.

CSAPJUNK BELE!

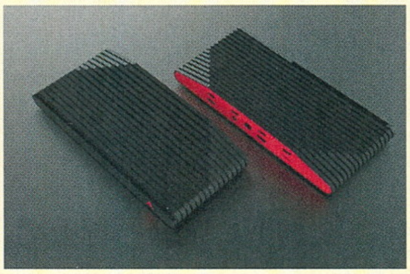
Nyár elején, júniusban, az E3 alatt megtörténtek a nagy bejelentések és leleplezések, de a PGW-re is maradt ilyen téren még puskapor. Már a show eleji röpke egyórás szegmensben sem tétlenkedtek a szervezők, és számos kisebb-nagyobb indie IP-t vonultattak fel, mint amilyen pl. a többszörös díjnyertes Guacamelee! számozott folytatása, a The Gardens Between vagy épp a Loco Roco 2 voltak. A show indításaként aztán bejelentették a Ghost of Tsushimát, az inFamous fejlesztőinek legújabb játékát. A csapatnál évekkel korábban, magukat csendesen meghúzva kezdtek bele a munkálatokba, első ízben egy kétperces előzetes formájában csodálhattuk meg a programot – ami ránézésre mintha a Nioh és a Shenmue szerelemgyereke lenne, némi Mortal Kombat-mázzal a tetején.



Állófogadás, szülinapi buli, na meg egy csomó rendkívüli játék; többek között ezt jelenti, ha az ember részt vehet egy PGW-n.



ATARIBOX, AVAGY EZT HAGYTA KI AZ ATARI



Kevesen tudják, de az idei E3 alatt az Atari bejelentette, hogy egy új hardveren ügyködnek, ráadásul már évek óta munkálkodnak rajta. A kütyü az Ataribox nevet kapta, és sajnos még roppant keveset tudunk az eszközről, eddig egyedül képeket láttunk a prototípusról, és a madarak azt csicseregték, hogy egy amolyan multimédiás készülék lesz, mint amilyen az Xbox One akart lenni a kezdetek kezdetén, mindezt úgy, hogy megtartja a vállalat retró konzoljainak sármját és játékfelhozatalát. Kész őrület tehát, hogy a régmúlt játékait újra kiadni tervező vállalat nem állított be a Paris Expóra legalább némi teaser anyaggal, amivel, ha csupán pár napra is, de kifoghatta volna a szelet az Xbox One X vitorlájából – elvégre ezerrel tombol a retróláz.

A PlayStation bemutató alatt nem csupán az elsődleges hardverre, vagyis magára a konzolra fektették a hangsúlyt, de a PS4-hez csatolt extra szolgáltatások is megkapták a nekik járó rivaldafényt. Egyszerre debütált a PS VR-ra és a PlayLink-funkcióra szánt címek tömkelege, melyek között akadtak ígéretes darabok (Erica, Blood and Truth) és kevésbé megnyerő újdonságok is.

A show következő része a külsős fejlesztők címeiről szólt: friss ízelítőt kapott a Far Cry 5, felfedte magát a Destiny 2 első DLC-je, valamint újabb videóanyagot kapott a jelen számunkban már letesztelt Call of Duty: WWII, a Star Wars Battlefront 2 és a jövőre megjelenő Monster Hunter World is.

Végezetül a PlayStation-exkluzív címek extravaganzájával zárult a konferencia. Felsorakozott az Insomniac Games 2018-ben esedékes pókemberes címe, a God of War, a Detroit: Become Human, a Horizon Zero Dawn kiegészítője (ami meg is jelent azóta, teszt a következő számban) és a Shadow of The Colossus. Zárásként pedig egy erőszaktól sem mentes The Last of Us Part II demonstrációt vetítettek le előttünk, aminek a vége kisebb botrányba fulladt a benne látható agresszió miatt – a felsorolt játékokról egyébként a mellékelt szövegdobozokban is olvashatók. Az este az előadást követően még korántsem ért véget, utunk Párizs belvárosába vezetett, ahol részt vettünk a Quantic Dream szülinapi partiján, amelyet a cég fennállásának 20. évfordulójára szerveztek. Az ünnepség alkalmával a stúdió atyja, az emocionális poligonok szerelmese, David Cage mondott beszédet Guillaume de Fondaumière-nek, a cég második emberének oldalán.

Párizsba a Sony jóvoltából jutott ki a PC Guru, innen is köszönjük szépen a lehetőséget!

CSAK MUNKA, SEMMI SZÓRAKOZÁS

A PGW-re kimenő magyar delegáció persze nem csak a finom francia sajtokért és David Bowie emlékvideókért látogatott ki Párizsba, hanem elsősorban a játékok miatt. Az út során egy teljes napunk volt megtekinteni mindent, amit a Paris Games Week alkalmából összeállítottak a publikumnak a kiadók, ezek között számos PlayStation-exkluzív játékhoz volt szerencsénk. Reggeltől délutánig próbálhattuk ki a közeljövőben elrajtoló programokat, többek közt olyan címeket, amiket előző nap este lepleztek le a szemünk előtt, de akadtak a várakozástól szinte mitikussá vált alkotások is. Kipróbálható demóval érkezett a Bravo Team, a The Inpatient és a Shadow of the Colossus, de a Detroit: Become Human túszdrámás jelenetét is azonnal a kezeink közé kaphattuk, valamint megtekinthető formában debütált a Blood and Truth és az Erica is. Emellett az esti bemutatón látott Detroit-trailer utolsó jelenetét egy prototípus formájában is megtekinthettük valós idejű futás közben.

OLY SOK STAND, OLY KEVÉS IDŐ

Az este folyamán, amolyan utolsó hurráként ellátogattunk a Paris Games Week tényleges helyszínére, a Paris Expo Porte de Versailles-hez. Az Expo, mint

DETROIT: BECOME HUMAN

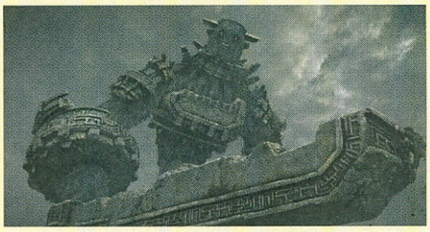
A játék alapötlete a Quantic Dream 2012-ben kiadott Kara című rövidfilmjéből származik, amelyben egy öntudatra ébredő humanoid robot életének első mozzanatait követhetjük. A cég társ-vezérigazgatója és a játék producere, Guillaume de Fondaumière az általa tartott zártkörű eladáson elárulta, hogy a Detroit alapötletét a közösségnek köszönhetjük. Állítása szerint annyian kérdezősködtek Kara sorsa felől (ez ugyanis nem került kifejtésre a filmecskében), hogy egy idő után adta magát az önálló játék gondolata, ami évekkel később formát is öltött. A házvezető robot Kara szála mellett még két androidot követhetünk majd. Egyikük a bejelentés alkalmával megismert Markus, aki az androidok ellenállásának vezetőjévé válhat, míg a másik Connor, a detektív lesz. Utóbbi karaktert a korábban prezentált demóból ismerhetjük, melynek során egy kislány életét kellett megmentenie.

A Detroit nem csupán külleméiben idézi a stúdió korábbi nagy dobását, a Heavy Raint, de annak irányítását, valamint a játékos döntéseinek súlyát is megörökölte elődjétől. A karakterek mindegyike meghalhat, ilyenkor egy még élő szereplő sztoriszálára helyeződik a hangsúly, illetve mindhárom történetirány kihatással van egymásra – és igen, akár a nagy titkok felfedése nélkül is véget érhet a kaland. A Quantic szerint a Detroit lesz az eddigi legkevésbé lineáris játékuk, melynek minden jelenete végén kapunk egy ágrajzot, ahol az összes elérhető kimenetelt láthatjuk. Ezek a szcenáriók akár azonnal újrajátszhatók lesznek, így ha nem tetszik az elsődleges választásunk, vagy kíváncsiak vagyunk a többi lehetőségre, egy gombnyomással változtathatunk a korábbi döntéseinken. A cselekedeteink nem csupán választási alapon lesznek elérhetők. Érdemes lesz felfedezni az összes helyszínt, mivel bizonyos tárgyak fellelésével új utakat nyithatunk meg, melyek más-más végkimenetelhez vezethetnek. A tárgyak mellett NPC-ket is könnyen elkerülhetünk, akikből több mint 250 akad majd a sztoriban.

Az eddigi demók alapján a Detroit gond nélkül kitolja magából a 60 fps-t, viszont az irányítás egy cseppet ügyetlen, az animációk hosszából adódóan nem is túl reszponzív. Továbbá a korai build mélységélessége alapján minden android rövidlátó, ami kifejezetten zavaró, ám reményeink szerint csak a nyomozós részeknél lesz nagymértékben korlátozva a látómezőnk.

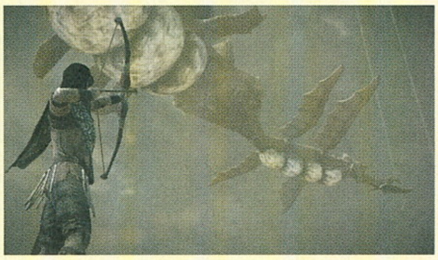
SHADOW OF THE COLOSSUS

Amikor a játék elsőízben megérkezett PlayStation 2-re, hamar bizonyossá vált, hogy nem csupán játékmenete tekintetében előzi meg korát, de a hardver által nyújtott technológia is kevés a számára. Az eredeti kooperatív, MMO-stílusú játékmenet elvetésre került, helyette viszont egy olyan egyszemélyes kampányt kaptunk, amit játékosok millió imádnak a mai napig. Pedig a végső változat a kolosszusok méretéből és a terület nagyságából fakadóan finoman szólva is hagyott



kívánnivalót maga után. A zseniális animációk, ellenfelek és környezet ellenére a Shadow of The Colossus modern szemmel nézve alig játszható, tekintve, hogy az irányítás és a képkockafrissítés nem üti meg a 2010-es évek szintjét. A 2011-ben PS3-ra készült HD-változat orvosolta a nagyobb gondokat, és mindezek mellett behozott egy teljesen új játékosréteget, akik a PlayStation 4 megjelenésével sem akartak lemondani kedvencükről.

Az előzetes pletykákat követően, a 2017-es E3-on bejelentésre került a PS4-es Shadow of the Colossus, ám ezúttal nem egyszerű remasterről, hanem egy teljes remake-ről szóltak a hírek. Alig pár hónappal később a Bluepoint Games és a JAPAN Studios közös produkciója játszható demó formájában tűnt fel a PGW-n. A demonstráció ugyan limitált kiadásban volt jelen, tehát nem kész terméket kaptunk kézhez, de szembetűnő a különbség a 3 generáció között. A játékot PS4 Prón próbáltuk ki, és hála a combos vasnak, teljes pompájában csodálhattuk meg a vadonatúj fényeffekteket, a részletekbe menően kidolgozott karakter- és tárgymodelleket, építményeket és persze a ráncba szedett irányítást. Utóbbi meglepő módon

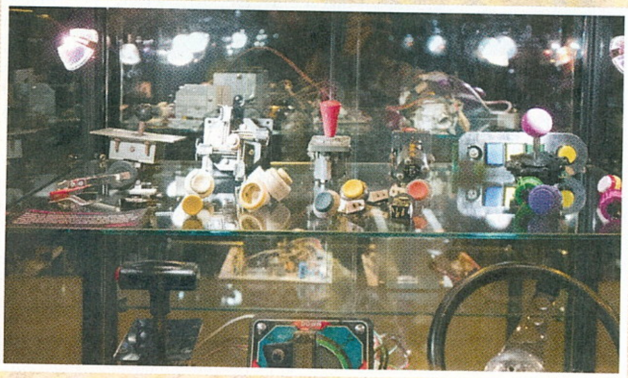


nem sokat változott, annak ellenére, hogy az egyik legtöbbet hangsúlyozott módosításként tartják számon a Sonynál. Az ugrás gomb a háromszögről átkerült az X-re, ezzel megcserélve azt a hátasunk meglódításához való gombbal. Ez az elrendezés az öreg motorosoknak gondot okozhat, ám nagyjából fél óra elteltével megszokható, ráadásul a végleges változatban visszaállíthatjuk az eredeti kiosztást is (erre a demó alatt nem volt lehetőség). Megőrizve a játék szellemiségét, a kamerakezelés és a zene szintén a régi maradt, viszont az animációk és a HUD átestek némi vérfrissítésen. Extra tartalomról nincs hír.

ahogy a neve is mutatja, egy kifejezetten kiállítások megtartására tervezett tér, ahol számos pavilon várja a látogatókat. Kis hazánkban a Hungexpo a hozzá leghasonlatosabb építmény, a különbség csupán annyi, hogy a Paris Expo mérete vetekszik egy arénával, tehát nem hiába nevezik Franciaország legnagyobb kiállítóterének. A fedett és kellően szellős épület belsejét kismillió játékkonzollal és étkezdével töltötték meg a szervezők. Csaknem minden a sarokban akadt látni- és tennivaló, ahogy azt Európa egyik legforgalmasabb fővárosában elvárnánk. A tárlat a Nintendo piros-fehér színeivel köszöntött bennünket, továbbvonulva feltűnt a Square Enix logója, majd távolabb kiszúrtuk a Ubisoft, a Bandai Namco és sok más ismerős név standját is.

Azok, akik elhatárolódnák a AAA-s gamer-kultúrától, szintén megtalálhatták az őket érdeklő témákat. A hátul meghúzódó retrósarok klasszikus árkád gépekkel és konzolokkal megtöltött részlege mellett a Microsoft és a PUBG óriási közös színpada, valamint az ESL esportos területe várt bennünket. Itt a hét minden napján hivatalos esportmeccseket játszottak a profi és félprofi játékosok, illetve olyan híres személyiségek is a tiszteletüket tették, mint a Team EnVyUsszal az élre törő, és most a G2 Esportnál játszó francia mesterlövész, kennyS.

A Sony a standokat tekintve ismét kivételt képezett a sokaságban, hiszen nemcsak önálló színpaddal rukkoltak elő, de a Detroit külön sarkot is kapott, ahol nem csupán kipróbálható volt a Hostage Situation című röpke demó, de

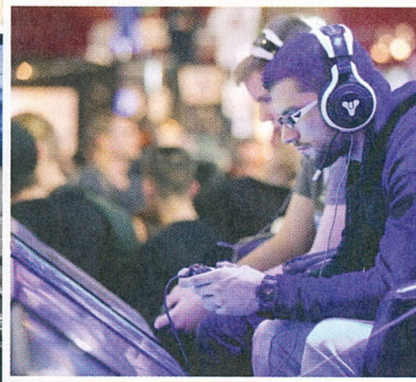


SPIDER-MAN

Annak ellenére, hogy a Marvel-rajongók száma nőttön-nő, a csodálatos Pókember népszerűsége pedig töretlen, kevés olyan játék érkezett PC-re és konzolokra, amik megfelelően implementálták volna a világ egyik legkedveltebb szuperhős-karakterét. A legutóbbi próbálkozás éppen A csodálatos Pókember 2. részének apropóján készült el, és az átlagosnál is gyengébb filmadaptációra sikeredett. 2018-ban, vagyis 4 év kihagyás után újra Peter Parker és Spider-Man bőrébe bújhatunk, ezúttal azonban az Insomniac Games tálalásában, egy PlayStation-exkluzív címben hálózhatjuk be New Yorkot. Miközben a főiskolai évei végét járja, és egy laborban gyakornokoskodik, Peternek 8 éves pókemberi mivolta alatt sikerült beleilleszkednie a szuperhősi szerepbe, de a környezetében élők is tudnak nem mindennapi hobbijáról. Az újságíróként tevékenykedő Mary-Jane és a szintén Spider-Manként ismert

Miles Morales is az ő oldalán harcolnak az Inner Demons nevű bandával és vezérükkel, Mister Negative-vel. A fent említett vörös hajú hölgyemény irányítható karakter lesz, de az utóbbi, másodhegedűs Pókember szerepéről még semmi konkrétat nem tudunk. Habár kézzelfogható anyagot nem prezentáltak nekünk, a trailerek és az E3-as demó alapján esélyes, hogy 10 év után a Web of Shadowshoz hasonlóan végre ismét egy remek Spider-Man játékot kapunk.

Boldog 20. születésnapot, Quantic Dream! Reméljük, hogy még sokáig velünk maradtok.



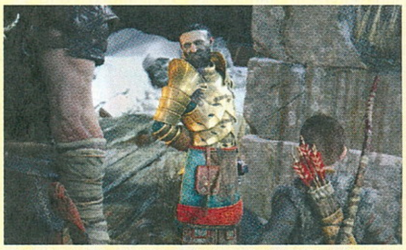
a panel oldalán helyet foglalt egy üvegkalitka, ahol android maskarába bújtatott valódi emberekkel promótálták a Quantic Dream által megalkotott jövőképet. Az elkülönített szekción belül kategorizálva találhattunk rá azokra a kipróbálható játékokra, melyek érdekeltek bennünket, legyen szó a Call of Dutyról, Star Wars Battlefront 2-ről, Gran Turismóról, vagy épp a Shadow of the Colossusról. A körülzárt helyiség szívében stílusosan a PlayStation VR-nak felállított, tekintélyt parancsoló szekció álldogált, tetején egy Stranger Things fényreklámmal – tudniillik pont aznap délután történt meg a Sony és a Netflix hivatalos kooperációjáról szóló bejelentés. Aki lemaradt volna a dologról, annak eláruljuk, hogy még nem tudni, mikor, de érkezik a szolgáltató sikersorozatának virtuális szimulációja, kizárólag a Sony VR-sisakjára.

A türelmes és szerencsés újságírók a lépcső tetejére felérve megtudhatták, mire számíthatunk, ám a sor lassú volt és hosszú, ezért nekünk sajnos nem adatott meg a lehetőség. Az előzetes trailer és a videó alatti leírás alapján azonban arra következtethetünk, hogy egy szituációs játékot kapunk majd, aminek lényegi része az Upside Downban, vagyis a mi világunk alternatív dimenziójában játszódik.

THE LAST OF US: PART II

Mit lehet elmondani a Last of Usról, ami még nem hangzott el kismillió alkalommal? 2013-ban Joel és Ellie posztapokaliptikus története akkorát szólt, hogy miután egyaránt elnyerte a kritikusok és a közönség tetszését, a generációváltáskor az első olyan címek közé emelkedett, amelyek PlayStation 3-ról PS4-re vándoroltak. A sikerre való tekintettel egyértelművé vált, hogy a történet nem az első résszel fog véget érni, a kérdés csupán az maradt: mikor jön az újabb kaland. A 2016-os PlayStation Experience-en aztán a Naughty Dog felfedte a készülő The Last of Us Part II-t, melyet örömujjongás övezett, ám a röpke előzetes mellé konkrétumok nem társultak. A sajtó arról értesült, hogy a játék még a fejlesztés nagyon korai fázisában van, ezért semmi sincs még kőbe vésve. Egy rádióinterjú alkalmával Gustavo Santaolalla zeneszerző elárulta, hogy a stúdió tervei szerint a játék csupán 2019-ben fog megjelenni, és a 19 éves, fiatal nővé érett Ellie, valamint az idősödő Joel egyaránt szerepelni fognak benne, hogy egy eddig nem látott környezetben boldoguljanak. Ezenfelül tudomásunkra jutott, hogy a multiplayer nagyobb hangsúlyt fog kapni, és a két protagonistát számításba véve elképzelhető egy kooperatív kampány hozzáadása, aminek során egyikünk Joelt, a társunk pedig Ellie-t irányítaná. Sajnos a PGW-n nem volt sem demó, sem játékmenet-bemutató, de hát 2019 még elég messze is van.

GOD OF WAR

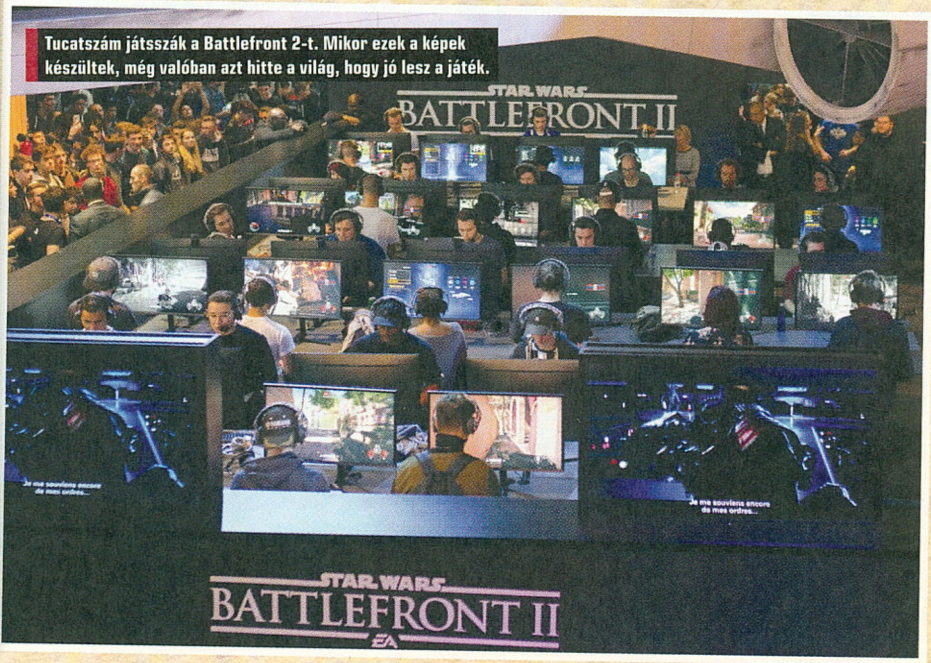


Kratos visszatér, és most is ugyanolyan dühös, mint annak idején. Persze görög hősünk már korántsem fiatal, és a korábból adódóan morcosabb a természete, de éppen ebből kifolyólag lesz különösen érdekes a széria 2018-as installációja. A nemes egyszerűséggel God of Warnak keresztelt folytatás hosszú évekkel az eredeti trilógia után veszi fel a fonalat: Kratos, miután bosszút állt az őt sérelmező görög isteneken, észak felé veszi az irányt, és meg sem áll a hőfödte rideg Skandináviáig. Hogy itt mi történik vele, nem tudni, de bizonyos idő elteltével, a játék során elanyátlanodott fiával, Atreusszal az oldalán vág neki a vadonnak. A fiú, habár korántsem nevezhető kölyöknek, még tapasztalatlan, ezért Kratosra hárul a nevelés feladata, mely során megtanulja irányítás alá vonni mérhetetlen dühét, és mentorálni félárván maradt ivadékát. A sztori középpontjában így az érzelmekre ható történetmesélés és énünk megismerése áll majd (David Cage büszke lenne erre). Ezt a fókuszt a megváltozott harcrendszer is implementálja: a korábbi, távoli kameranézetet vállfölöttire cserélték, ezzel személyesebbé téve az ütközeteket. A fejlesztők szerint Atreus jelenléte nem fogja egy hosszas kísérőmisszió érzetét kelteni: a fiú és Kratos dinamikája hasonlatos a Bioshock Infinite-ben szereplő Elizabeth és Booker duójához, mely során a lány nem csak a biodíszlet szerepét tölti be.

TITÁNOK HARCA

A konferencián látottakat, a zártkörű eladásokon hallottakat, valamint az expo helyszínén tapasztalt kavalkádot áttekintve világossá vált számunkra pár dolog, ezek egy része pedig nem csupán a videojáték-ipart, de a házigazdánkként szolgáló Sonyt is érinti. Azonban ahhoz, hogy megértsük a mai helyzetet, ismernünk kell a közelmúlt konzoltörténelmét. A jelenlegi generáció nem csupán jól indult a PlayStationnek, de a Sony keresve sem találhatott volna kedvezőbb feltételeket a rajthoz. A Nintendo akkorát bukott a Wii U-val, hogy a flaszter adta a másikat, míg a Microsoft elásta magát az Xbox rajongók szemében a felhasználókra erőltetett Kinect kiegészítőhardverrel és a nemkívánatos újításokkal (melyek egy részét végül nagy dérreldúrral vissza is vonták, ugye). Mindennek tetejébe a Sony PlayStation 4 konzolja fényévekkel erősebbnek is bizonyult a vetélytársaknál, így aztán nem csoda, hogy az eladásaiban mindenkire köröket vert.

A Microsoft válasza természetesen nem maradt el: idén bemutatták a világ legerősebb konzoljaként beharangozott Xbox One X-t, ami a tavaly debütált PlayStation 4 Pro riválisaként jelent



Tucatszám játsszák a Battlefront 2-t. Mikor ezek a képek készültek, még valóban azt hitte a világ, hogy jó lesz a játék.

BRAVO TEAM

A Bravo Team azt a piaci rést tömi be, ami mindeddig hiányzott a VR-ból, ám hagyományos játékok esetében evidensnek veszünk: a kooperatív lövöldözésre fókuszál. A játékban egy társunkkal közösen hatolunk be egy terroristák által megszállt kelet-európai városka területére, ahol egy SOCOM-szerű csapatban együtt dolgozva oszthatjuk a fejeseket. Külcsín szempontjából sokaknak egy bombák nélküli CS:GO juthat az eszükbe, a Bravo Team azonban jóval korlátozottabb a Valve húzóciménél. Karakterünk fedezékről fedezékre teleportál egy railshooter érzetét keltve, ellenben a taktikus helyváltoztatás így is kellő kihívást nyújt még a tapasztalt játékosoknak is. A játékot a Supermassive Games fejleszti, akik a Bravo Team mellett más csemegével is készülnek.

Ki mondta, hogy egy videojátékos rendezvény kizárólag fiúknak szól?

meg a piacon. Azonban hiába az erős hardver, ha nincsenek hozzá olyan exkluzív címek, amik miatt érdemes rá beruházni. A Sony homlokegyenest az ellenkező utat választotta a saját konzolját illetően, vagyis előtérbe helyezte a minél több és minőségibb PS4-es IP-k és szolgáltatások fejlesztését, míg a nyers erő a háttérbe szorult. Ez a hozzáállás már az előző generációban is tetten érhető volt (emlékezzünk csak a sok kiemelten jól sikerült PS3-as játékra), ám csak keveseknek szúrt szemet a dolog, mivel a Microsoft akkoriban még nem a cross-platform szoftverekre fektette a hangsúlyt, hanem a lehető legtöbb téren próbált helytállni, így a külsős kiadók címeit is igyekezett olyan minőségben tálalni, hogy megérje miattuk Xboxot tartani. Cserébe a márka elvesztette az identitását, a Microsoft pedig egy iparvállalat arcát öltötte magára, szemben a Sonyval, akik ebben a tekintetben is szerencsésebbek voltak. A cégóriásnál egy nemzedékeket átívelő hagyaték létrehozása lett a cél, és míg az Xbox sorra vesztette el azokat a jellegzetes személyeket, akik a brand arcát képezték, addig a PlayStation folyamatosan növelte a vele asszociálható nevek sorát. Hogy csak egy példával éljünk: a PGW-s sajtóeseményen több olyan ismerős arc mosolygott vissza ránk, akiket huzamosabb ideje a PlayStationnel azonosítunk, mint például David Cage vagy éppen Josida Suhei.

A mostani elsődleges vásárlóréteg azokból a '90-es években felcseperedett fiatalokból áll, akik gyerekként PlayStationnel játszottak, és csupán később ismerkedtek meg az Xboxszal. Ebből fakadóan a Sony márkája már csak a nosztalgiára építve is biztosíthatja a jövőjét – azt a jövőt, amit egészen másként lát, mint a Microsoft. Mialatt a Sony egyre jobban igyekszik mindenki számára elhozni a virtuális valóságot, addig a HoloLens szinte teljesen kiszorult a köztudatból, főleg mióta a Microsoft vezérigazgatója kijelentette, hogy azzal az eszközzel az ipari szférát célozzák, nem a végfelhasználókat. A Sony szolgáltatásai azonban pont utóbbi csoportot igyekeznek elérni, gondolván itt a PlayLinkre – ezzel szemben az Xbox a passzív tévénézés élményét hirdeti. A két ellentétes nézőpontban persze nincs semmi kifogásolható, azonban azt fontos észben tartani, hogy a játékipar a vásárlók interaktivitására épít, és ezzel hosszú távon a Sony jár jobban. Nem követi a trendet, hanem sokkal inkább megalapozza azt.

GONDOLATÉBRESZTŐ

De kanyarodjunk vissza magára a rendezvényre! Ahogy azt a fenti terjengős összegzésből is gondolhatjátok, a PGW nem csak egyszerűen egy

Nincs buli étel és ital nélkül: a szervezők kitettek magukért, és sok ipari szereplő is beállt a sorba egy kis falatozásért.

kiállítás. Annak ellenére, hogy még csupán egyetlen kiadó tart az esemény megnyitásának céljából sajtótájékoztatót, kijelenthetjük, hogy ha ilyen ütemben fejlődik tovább, akkor sikeres vetélytársa lehet a gamescomnak. A helyszín kellően méretes ahhoz, hogy képes legyen nagy tömegek befogadására, a kiadók is komolyan veszik a kiállításon való részvételt, és még az esportot is sikerült becsempészniük a repertoárba. Sőt, mindennek tetejébe a kölni rendezvényhez hasonlóan Párizsban is tonnaszám akadnak a teljes játékipart érintő leleplezések, gondolván itt a Sucker Punch új játékának debütálására, vagy épp a Bate-et nagyon boldoggá tevő Stranger Things VR váratlan felbukkanására.

Arról pedig még nem is ejtettünk szót, mennyi stúdió és más videojátékokkal foglalatoskodó cég működik Franciaország területén, akik a PGW-n bemutathatják fáradságos munkájuk eredményét. A sokat emlegetett Quantic Dream mellett a Life is Strange-dzsel reflektorfénybe került DONTNOD Entertainment szintén az ország fővárosában székel, de ott van még a világ talán legrégebben létező játékos cége, az Atari főhadiszállása is. Utóbbi példának okáért óriási ziccert hagyott ki azzal, hogy nem jelent meg a PGW-n hiszen manapság azért elkelne nekik némi hírverés, amire ideális megoldás lenne pl. egy szép nagy stand a show-n...

Mindezek ellenére a legtöbb gamer számára még a radar alatt bújik meg a rendezvény. A nemzetközi szaksajtó igen kevés anyagot publikál a kiállításról, azok is főként a playstationös bejelentések körül forognak, tekintve, hogy a publikumot elsősorban a hasonló jellegű hírek érdeklik. Az élménybeszámolókat és a helyszínen készült videóanyagokat inkább a francia közönségnek készíti a regionális sajtó, nem úgy, mint a sokat emlegetett gamescom esetében, ahol a világ minden tájáról érkeznek tudósítók. Pedig valóban akad kismillió látnivaló, amiért megéri jegyet váltani az expóra. Példának okáért első körben éppen Párizsban vált mindenki számára kipróbálhatóvá a Final Fantasy XV PC-s változata, aminek megjelenése még olyannyira képlékeny, hogy dátumot sem tudunk hozzáfűzni a „2018 eleje" jeligén kívül. Az esport-szcénát illetően pedig azt kell mondanunk, hogy mivel még a rendezvény ezen aspektusa gyerekcipőben jár, és csupán kiegészítő lehetőségként van jelen, ezért teljességgel érthető a körülötte honoló csend.

Ha a franciák jól keverik a lapjaikat, a PGW egy szép napon a gamescom ellenfele lehet.

CSAK MÉG EGYETLEN DOLOG...

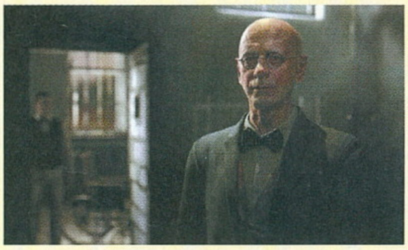
A teljes képet áttekintve arra a következtetésre jutottunk, hogy a PGW jelenlegi formájában valahol a tradicionális szubkulturális játékkiállítások és a nagyköltségvetésű show-k között helyezkedik el. Az élmény, hogy egy hatalmas csarnokban rengeteg premierjátékot próbálhatsz ki, valahogy sosem veszti el a varázsát, ráadásul a francia nyelv ismerete nélkül is teljes élvezeti értéket nyújt, hiszen a felsorakoztatott játékok nemzetközi közönségre vannak szabva, nem úgy, mint más kiállítások esetében (ugye-ugye, IEM Katowice?).

Szóval a rendezvényben van potenciál, és úgy fest, hogy szépen, lassan, de biztosan elkezd beindulni a hógolyóeffektus. A PGW évről évre egyre több embert vonz a növekvő kínálatának és az exkluzív bejelentéseknek köszönhetően, amire szerencsére nemcsak a franciák, de a nemzetközi játékosközösség is felfigyelt. Ottlétünk alatt számos országból érkeztek sajtósok, többen a tengerentúlról látogattak el a Fény városába csak azért, hogy interjújukat készíthessenek, és élőben nézhessék a show-t, de a zártkörű előadások is kellően hívogatóak a kis és nagy médiatermékeknek egyaránt. Remélhetőleg a jövőben a Sonyn kívül más kiadók is hasonló odafigyeléssel készülnek az elkövetkezendő kiállításokra. Köszönjük az élményeket, és bízunk abban, hogy a Gurunak szóló meghívó ismét landolni fog a postaládánkban, hogy jövőre is találkozhassunk Párizsban!

BLOOD AND TRUTH

A PS VR-hoz fejlesztett VR Worlds-csomag kétségtelenül legjobb demója a London Heist címet viselő angol mini gengszterdráma volt, mely, ahogy a címe is mutatja, egy rablást hivatott bemutatni. Ennek a játékkezdeménynek a közepes sikerén felbuzdulva született meg a Blood and Truth, amelyet felfoghatunk a London Heist szellemi örököseként, vagy doppingolt verziójaként. Egy Ryan Marx nevű képzett katona bőrébe bújva egy bosszúsztoriba csöppenünk, amelyben mindenki kiélheti azon vágyát, hogy egy '80-as évekbeli akcióhős cipőjébe bújjon. A lövöldözés mellett a vakító csillárok és a színes neonok fényében pisztolytrükkökkel szórakoztathatjuk majd magunkat ebben a mozgalmasnak ígérkező VR-címben.

THE INPATIENT



Bizonyára sokan emlékeztek még az Until Dawnra, arra a PS4-exkluzív horrorra, ami meglepően jó eredménnyel zárt mind a kritikusok, mind pedig a játékosok pénztárcáit illetően. Egy esetleges második rész híre hamar fellebbent, ám akik a történet folytatására vártak, azoknak csalódniuk kellett. A Supermassive Games egy 60 évvel az Until Dawn sztoriját megelőző VR-játék elkészítésére vágta a fejszéjét, amelynek a hegy tetején csendesen álló rehabilitációs intézet, a Blackwood Sanatorium ad otthont. A történet főhőse mi vagyunk, egy amnéziában szenvedő személy, akinek nemét és bőrszínét a játékos választja ki. Sem az orvosunk fáradhatatlan munkája, sem pedig a felírt gyógyszerek nem segítenek helyrebillenteni a memóriánkat, ellenben éjszakánként rémálmoktól gyötrődünk, és a vesénkben érezzük, hogy valami nincs rendjén. Az előzetes demót kipróbálva azt tapasztaltuk, hogy az Inpatient által nyújtott élmény passzívabb, mint amire számítottunk. Környezeti interakciókkal nem találkoztunk, inkább csak előre-hátra kellett sétálgatnunk, amit motion-kontrollerekkel intézve kissé nehézkesnek ítéltünk. A karakterünk bőrszíne és neme nem hat ki a történetre, viszont segít az élményben való elmélyülésben, akárcsak a hangvezérléssel is működő dialógusválasztás.

Habár maga a játék nem lett túl jó, ilyen felszerelés mellett bármikor tennénk pár gyors kört a Gran Turismo Sportban.

REMOTHERED
TORMENTED FATHERS

A RETTEGÉS HÁZA

[ÍRTA BÖJTI]

Vannak klisék, amiktől bárki falra tudna mászni, meg vannak azok a fajták, amik jól állnak egy-egy műfajnak, elvégre remek alapot nyújtanak, megteremtik a hangulatot. Ilyen egy hatalmas, rengeteg sötét sarokkal és borzalommal teli ódon ház felfedezése is, amelyre ezúttal az egészen ígéretes Remothered is épít.

Két dolog miatt képes a Remothered egyből felkelteni az emberek érdeklődését. Az egyik a művészi irányvonal, ami már a poszter esetében is lenyűgöző, megragadja az ember fantáziáját, a másik pedig egy ehhez kapcsolódó történet, elvégre a játék szellemi atyja, az Olaszországban született Chris Darril régóta dédelgetett álma vált valóra a Tormented Fathers képében. Chris már gyermekkorában a filmek és videojátékok rabjává vált, sőt négyévesen animációkészítésre adta a fejét, hogy végül 2007-ben egy teljesen saját játék fejlesztésébe fogjon. A Remothered akkor ugyan még csak egy vázlat volt, egy RPG Makerrel készített kiindulási pont, az indierajongók figyelmét így is sikerült felkeltenie, sőt később az alkotó egy vaskos csekket is kapott, amivel komolyabb irányba terelhette a produkciót. A Remothered, avagy a túlélőhorror-trilógiának szánt gerinc ma ott tart, hogy a Tormented Fathers című epizód mögé egy teljes fejlesztőcsapat beállt, amely Darril (dizájner, rendező) irányításával már az utolsó simításokat végzi. A program október végén került korai hozzáférésbe, a végleges megjelenés ugyanakkor 2018 elejére esedékes.

TITKOK KULCSA

Esős délután van, Rosemary Reed pedig ott áll a járgánya mellett, és szívja a cigarettáját, hogy a rossz minőségben letömörített átvezető után átvehessem az irányítást. A játékmenet alapján tipikus sétaszimulátornak tűnik a Remothered, csak külső nézetből, avagy a kamera követi a karaktert, lehet nézelődni, mászkálni – majd mint később kiderül, tárgyakat fogdosni, megfigyelni. Szóval a csikk eldobása után két kisebb utca között mászkálok, középen pedig egy birtok áll egy hatalmas villával, ahova be kéne jutnom. A kaputelefonon beszólva felemlegetem, hogy Dr. Feltonhoz jöttem, de túl sokat nem érek el vele, a vonal megszakad, még szerencse, hogy a kilincs lenyomásával kitárul a szabaddá vált bejárat, így megnézhetem, mit rejt a sötét titkokkal teli építmény – mert az bizony egyértelmű, hogy valami nem stimmel a házzal, rengeteg borzalom vár ránk a játékban.

A kerten átjutva némi meglepetés ér, elvégre a dokira súlyos betegsége miatt vigyázó ápolónő egészen kulturált módon fogad ahhoz képest, hogy csak úgy bementem a birtokra. Mint kiderül, napközben ő foglalkozik a beteggel, a ház asszonya pedig nem szokott mutatkozni, csak ugyanaz a zene hallatszik ki szobájából, újra és újra. Úgy tűnik, jó úton járok, mikor Felton dolgozószobájában várakozom, ellenben a karakter feltűnően kíváncsi, mert az idegenek íróasztalának átkutatása kicsit túlzásnak tűnik egy látogatóba érkezett személynél, aki elvileg a lehetséges gyógymódokról akar beszélni. Persze kibújik a szög a zsákból, gyanakvásom sem véletlen, hiszen a következő átvezető során Rosemary előhozakodik egyéb témákkal is, mint például Felton eltűnt lánya. A nőt ekkor már nem látják szívesen a házban, az esőben kell várakoznom, míg az ápolónő távozik, hogy utána elrejtett (és kifigyelt rejtekhelyű) kulcsával jussak vissza. Aztán a sötét, rémisztő árnyékok ölelte falak között rövidesen megrázó titkok fogadnak, amiknek hála pillanatok alatt üldözött prédává válok, hogy egyre mélyebbre hulljak az őrületben.

Filmszerű élmények, zsigerig ható rémületkeltés, állandó jelleggel megmutatkozó nyomasztó légkör. A Remothered abszolút jó úton jár.

ADATOK

KIADÓ
Darril Arts

FEJLESZTŐ
Stormind Games, Darril Arts

MŰFAJ
horror, kaland

MEGJELENÉS
2017.10.31.

STÍLUSMINTA

Amnesia: The Dark Descent
2010 (FRICTIONAL GAMES)

Agony
2018 (PLAYWAY S.A.)

ISMERŐS ÉRZÉSEK

Az RPG Makerrel készített apró, indie játékból kifejlődött külső nézetes kaland-horror egyszerre lehet ismerős és ismeretlen a túlélőhorrorok kedvelőinek. Clock Tower, Amnesia, Layers of Fear... minden van a programban, ami a stílusra jellemzővé vált az elmúlt pár évtizedben, illetve ami kicsit is

A tapasztalt horrorrajongó egy ilyen szobába érve nem nézelődik, nem kutakodik, hanem határozottan bezárja az ajtót.

az emberre hozhatja a frászt. A hatalmas villa helyiségei és emeletei között bolyongva egy zseblámpa áll rendelkezésünkre, ha esetleg túl sötétté válna a terep, közben fiókokat húzogathatsz, szekrényeket nyitogathatsz, na és persze kulcsokra lelhetsz, amikkel korábban elzárt területek nyithatók meg. Sőt tárgyakat is felvehetünk, amik között vannak harchoz használatos kések, tompább eszközök, illetve ezeket még kombinálhatod is, mondjuk méreggel, amivel aztán az adott fegyver még hatásosabbá válik. De hogy miért van erre szükség? Nos, spoilerek nélkül, üldözötté válsz az épületben, aminek köszönhetően muszáj lesz időnként elbújnod a szekrényben, a kanapé alatt, ha pedig támadód elkapja a nyakad, meg kell sebesítened, hogy kiszabadulj szorításából, mielőtt végezne veled. Meghalni pedig könnyű, ezért érdemes minél többször menteni (és egyben gyógyítani) a tükörnél, ami a The Evil Withint juttatja az ember eszébe.

Szóval, mint kiolvasható, van itt minden, érdekes egyveleg a Remothered, viszont egészen egyben is van, kellemes keveréke a túlélőhorror videojátékoknak és bizonyos horrorfilmeknek. Van benne egy kis Vaksötét, pár klasszikus rémmozi is, az ihletforrások pedig jól állnak neki, így kellőképpen hátborzongatóvá válik az épületben kutakodás. A teljes sztori még nincs kész, a végleges megjelenés január 30-án esedékes némi árnövekedés mellett (jelenleg mindössze 13 euróba kerül a korai hozzáférésű változat, ami alig több mint 4000 forint), a minőség pedig változó, de inkább pozitív irányba billen a mérleg nyelve. Mert kis költségvetéssel, de láthatóan nagy lelkesedéssel és odaadással készül a program. Az átvezetők minőségén érdemes lenne változtatni, ahogy a hangokon is lehetne javítani, illetve nagyon irritáló, hogy a karakter 10 másodpercnyi futástól úgy liheg, mintha száz méteren lenne túl, de amúgy kifejezetten korrekt az összkép. Persze nem AAA-kategória, de ezt talán nem is várja senki, emellett már az artworkökön látszódik, mekkora szív van a projektben – remélem, volt értelme belefektetni, és végül megtérül majd az áldozat.

Meggyötört alkotók

A Remothered filmszerű megoldásai, cselekményközpontú játékmenete és remek artdizájnja miatt nem hagytuk ki a lehetőséget, hogy elcsípjük a fő ötletgazdát, Chris Darrilt egy rövid interjú erejéig.

Az eurohorror hazájában, Olaszországban születtél, így mondhatni, alapvetően tápláltak a klasszikus horrorfilmek. Szereted Mario Bava, Dario Argento, Sergio Martino, Fulci és a többi, a zsánerhez kapcsolható mester alkotásait?
Rengeteg ilyen filmet megnéztem, Dario Argento műveit különösen élveztem (Mélyvörös, Sóhajok, Creepers aka Phenomena), és a Fulci rendezte Ne zaklasd a kiskacsát! is nagy kedvenc. De mindenképpen szeretném ihletforrásként megemlíteni Pupi Avati munkásságát, aki a horror igazi nagymestere, erre pedig kiváló példa a The House of the Laughing Windows, vagy A bűvös árkánum – ezeket a német expresszionizmus inspirálta, kiváló fényképezéssel készültek.

Inspirációként a Remothered esetében a Ragyogást, a Psychót, valamint a Rosemary gyermekét szoktad felhozni. Ezek a mozik hogyan hatottak a játékra?
A Rosemary gyermeke az egyik kedvenc filmem. A Psycho pedig vitán felül a pszichothrillerek szimbóluma, amit muszáj megemlíteni, ha szóba kerül a zsáner. A Remothered leginkább idézget ezekből a klasszikusokból, jelenetekkel és dialógusokkal utal rájuk. Egyébként mindig szerettem a kétértelműséget a valóság és a képzelet között, ami például a Ragyogást is végigkíséri, vagy a paranoiát, ami a Rosemary sajátossága – nem véletlen a játék hősnőjénél a névegyezés. Őt bevetve paranoiát is próbáltam teremteni a programban, ami idővel eluralkodhat rajtad. Felteszed magadban a kérdést... „mi van vele, jól van"?

Mennyire volt nehéz megvalósítani a projektedet?
Nagyon nehéz, pláne akkor, mikor koherenciára törekszel a karakterek között. Amikor olyan horror/thriller videojátékot készítesz, mint a Remothered, akkor könnyű átlépni a határokat a paranormális és a vérengzés irányába. Erre vigyázni kell, pláne, hogy a Tormented Fathers dráma is, miközben komoly érzelmek vannak a háttérben.

Visszatérve: nagyon nehéz volt. Tíz éve, kollégistaként álltam neki, akkor még jóval egyszerűbb felépítésű és külsejű RPG-ként, de szilárd elképzelésekkel, amiket nem volt tudásom megvalósítani.

Szerinted mi a legeredetibb, legkülönlegesebb összetevője a játéknak?
Azt hiszem, a Remothered végül még engem is meglepett, az elvárásaimon és elképzeléseimen felül teljesített. Nagyon erős filmes élményt biztosít, emellett rengeteg kikacsintást tartalmaz a klasszikusokra. Ugyanakkor semmi nincs benne meghatározva, minden veszélyhelyzetre számos megoldás létezik, így kedved és érzelmeid szerint oldhatod meg azokat. Ez szerintem az egyik nagy erénye.

Tervek a jövőre nézve?
Egyelőre a trilógia befejezését tartom elsődleges célomnak. Remélem, hogy a játékosok értékelni fogják, sőt beleszeretnek a karakterekbe, méghozzá a mellékes szereplőkbe is, akik így nyomot hagynak bennünk. Persze nagyon fontosak az értékelések. A steames első epizód 2018 elején érkezik, majd azt követik a konzolos változatok. Early Accessben egyébként rendkívül jók a visszajelzések, aminek nagyon örülünk.

Köszönjük az interjút!

EGY LEGENDA NYOMDOKAIN

ATOM RPG

[ÍRTA BATE] Ha mindig is imádtad a Fallout-széria első két részét, és mind a mai napig azon agyalsz, hogy a harmadik rész miért nem olyan lett, mint az elődei, akkor van egy jó hírünk: egy orosz független csapat a legendás posztapokaliptikus szerepjáték klónján dolgozik, és bár a munkájuk nincs még kész, már most is simán a monitor elé szegezi az embert.

Rögtön az elején szögezzük le: az ATOM RPG olyan pofátlan lenyúlása az első két Fallout-játéknak, hogy attól nekem kellene szégyellnem magam, de mégsem teszem. A Fallout 2 egy esztendő híján 20 éve jelent meg, és azóta vágyom egy olyan folytatásra, ami hű az eredeti játékmenethez, az orosz AtomTeam munkája pedig pont azt nyújtja, amire a Fallout 3, a Fallout: New Vegas és a Fallout 4 már sosem volt képes – visszahozza azt a hangulatot és élményt, amiért a posztapokaliptikus játékokat annak idején megszerettem.

Az ATOM sztorija szerint 1986-ban elszakadt a cérna a szembenálló nagyhatalmak között, rakétákkal szórták meg egymást, aminek az lett a következménye, hogy az USA és a Szovjetunió, illetve velük együtt a világ jelentős része elpusztult. A történet 19 évvel később, 2005-ben veszi fel a fonalat, az egykori szovjet blokk egy olyan területén, amit nem ért közvetlen találat. Az élet itt sem fáklyásmenet, de azért messze nem élhetetlen radioaktív sivatagról beszélünk, így a főhősünkkel bőven lesz merre kalandoznunk, miközben igyekszünk megoldani a ránk bízott feladatokat.

NEVEM MÁSA, KIKÖPÖTT MÁSA

Az orosz fejlesztők posztapokaliptikus szerepjátéka viszont nemcsak történetében hajaz az eredetileg az Interplay és a Black Isle fejlesztette Fallout-játékokra, de minden másban is. Akinek volt szerencséje ezekhez a programokhoz, az a telepítés után menten otthonosan érzi magát, ugyanis a derék orosz srácok és lányok a fejlődési rendszertől a harcrendszeren át egész a menükig szinte mindent lemásoltak. Az ATOM RPG egy külső nézetből, madártávlatból játszható RPG, ahol a küzdelmek körökre osztva zajlanak, és településről településre járva kell megoldani a küldetéseket, amit nagymértékben befolyásol, hogy miképp fejlesztettük karakterünket.

A játék elején hét alaptulajdonság (Strength, Endurance, Dexterity, Intellect, Attention, Personality, Luck) között kell elosztani öt pontot, illetve adott még 19 egység, amit a különböző képességek (pusztakezes harc, kis és nagy fegyverek, zárfeltörés, tudomány, gyógyítás, beszéd stb.) között kell elszórni, majd vár minket a senkiföldje, ahol egy bunkert és egy elveszett csapatot kell felkutatnunk, de emellé belebonyolódunk még az új világ ügyes-bajos dolgaiba is. Hősünket az első percekben elég rendesen helyben hagyja egy banda, a kalandunkat így egy kisebb városkában kezdjük, mindenféle felszerelés nélkül, szóval kicsit össze kell szednünk magunkat, mielőtt komolyabb fába vágnánk a fejszénket…

ADATOK

KIADÓ
AtomTeam

FEJLESZTŐ
AtomTeam

MŰFAJ
szerepjáték

MEGJELENÉS
2017.11.28.

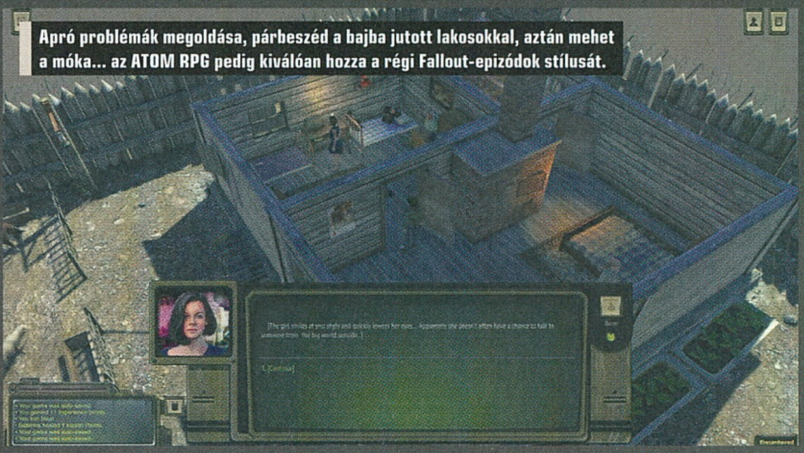
STÍLUSMINTA

Fallout
1997 (INTERPLAY)

Fallout 2
1998 (INTERPLAY)

ÉLET AZ ATOM UTÁN

A játék szépnek ugyan még nagy túlzással sem nevezhető, viszont rondának sem titulálható, a hangulatra pedig nem lehet panasz, ráadásul a fejlesztők november 28-án kiadott Early Access verziója teljesen stabil. A legmagasabb grafikai beállítások mellett is simán hozza a 60 fps-t egy középkategóriásnak sem nevezhető gépen, méghozzá úgy, hogy buggal vagy technikai problémával egyszer sem találkoztam abban a közel

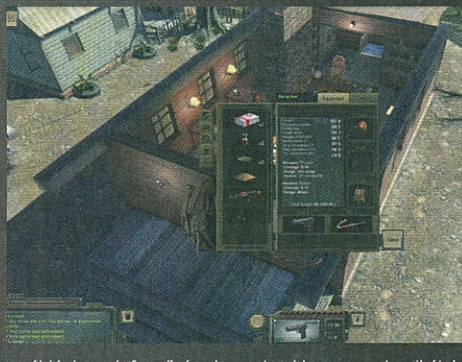


Apró problémák megoldása, párbeszéd a bajba jutott lakosokkal, aztán mehet a móka... az ATOM RPG pedig kiválóan hozza a régi Fallout-epizódok stílusát.

EGY HASZNOS TIPP A KEZDÉSHEZ

Ha a cikkünk meghozta a kedveteket, és beneveznétek a játékra, akkor jó, ha tudjátok, hogy az Early Access verzióban még a gombkiosztást sem találjátok meg – a mi változatunkban legalábbis nem volt benne. A legtöbb dolog abszolút egyértelmű, de nekünk például eltartott egy darabig, mire rájöttünk, hogy miként lehet interakcióba kerülni a különböző (zöld körvonallal felvillanó) tárgyakkal. A sima bal kattintás a használatot jelenti, de ha például szeretnénk egy ajtót feltörni, vagy egy szivatytyút megjavítani, akkor a bal gombot nyomva kell tartani az adott tárgyon, és felugranak a lehetséges opciók. Ugyanez igaz a karakterekre (megjelenik például a zsebelés lehetősége) is, harc közben pedig ugyanezzel a módszerrel hozható elő a célzott támadás, amivel kiválaszthatjuk, hova mérjünk csapást, vagy mire célozzunk – fej, torzó, szem stb.

Akkor fogom a puskám, aztán vetek, aratok, a zöldségek körül gyomlálok. Hogy minek a puska? Ki tudja, mi van a nyúlon túl?



nyolc órában, amit a programmal töltöttem. Némi türelem persze kell az ATOM-hoz, hiszen akárcsak az eszmei elődei, itt is lassacskán indulnak be a dolgok. A kezdő helyszínként szolgáló apró településen érthető módon bizalmatlanok velünk, és nem kevés beszélgetés, illetve apró feladat elvégzése vár ránk, mielőtt nekivághatunk az ismeretlennek.

Gombát és kukoricát gyűjtünk, (kis szerencsével) megjavítunk egy generátort, vodkát szerzünk egy halásznak, majd mikor elkezd nőni a bizalom, megkapjuk az első komolyabb feladatunkat: le kell fülelnünk a városkába beépült haramiát, aki folyamatosan tájékoztatja a közelben tanyázó rablóbandát a település dolgairól. A feladatok teljesítését befolyásolják a képességeink, így például nagydumásként sokszor rábeszélhetjük az embereket bizonyos dolgokra, de ha nem forog elég jól a nyelvünk, akkor néha bizony erőhöz kell folyamodnunk. A beépült bandita esetében például a leleplezését követően megzsarolhatjuk a gazfickót, hogy megőrizzük a titkát, majd ennek ellenére ugyanúgy feldobhatjuk, hogy aztán elvállaljuk az újabb küldetést, ahol már a rablók közé kell beépülnünk, hogy tőlük szivárogtassunk információkat...

A cselekedeteinkért persze tapasztalati pont jár, ami bizonyos mennyiség begyűjtése után szintlépéshez vezet. Ilyenkor újabb pontokat költhetünk a képességekre: jobbak lehetünk a harcban, ügyesebben szerelhetünk, zsebelhetünk vagy törhetjük fel a zárakat. A Fallout-játékokban bizonyos szintek után újabb perkek váltak elérhetővé, itt viszont nem így működik a szisztéma: NPC-ktől tanulhatunk új dolgokat. A kezdő kisváros közelében tanyázó pecás például egy üveg vodkáért cserébe megtanít horgászni, illetve megmutatja, hogyan lehet a legyőzött vadakból (pókok, hangyák, patkányok, farkasok, medvék és más rémségek) csalit és húst szerezni. Ezek fontos dolgok, ugyanis ha tudunk pecázni, abból hal lehet, ami a húshoz hasonlóan a tábortüzeknél megsüthető – ez pedig szükséges, ugyanis mi itt alapvetően túlélünk, tehát ha nem eszünk rendszeres időközönként, akkor az éhség csökkenti az életerőnket, és szépen leamortizálja a statisztikánkat.

Nem teljesen saját kútfőből táplálkozik ez az orosz játék, mégis olyan produkció, amit nagyon lehet szeretni. Nem véletlen a Kickstarer-siker.

ÉSSZEL ÉL AZ EMBER

A karakterünk fejlődése mellett persze a felszerelésre is oda kell figyelni. Kezdetben csak késsel hadonászunk, aztán lesz pisztolyunk, majd puskánk, idővel pedig befigyel egy AK-47-es is. Ezeket viszont csak akkor tudjuk majd rendesen használni, ha pontokat áldoztunk a megfelelő képességekre. Nálunk lehet a világ legdurvább gépkarabélya, de ha csak 20 pontunk van a nehézfegyverekre, akkor esélytelen, hogy bárkit eltaláljunk vele. Emellett érdemes hátizsákot is szerezni, ami növeli a teherbírásunkat, kell védelmet biztosító sisak és páncél, illetve érdemes odafigyelni az egyes tárgyak bónuszaira is: ha például feszítővas van a kezünkben, az szépen megdobja a zárnyitás statisztikáit. Az értékeink drogokkal egyébként ideiglenesen növelhetők, de arra is figyelnünk kell, hogy ha például sugárfertőzést kapunk, akkor a statisztikáink leromlanak, ami hatással lehet a harcra, a beszélőkénkre és a zárfeltörő képességeinkre is.

A nagyvilágba kiszabadulva érdekes helyekre juthatunk. Katonai bázis, szeszfőzde, bánya és lezuhant repülő várja, hogy felfedezzük őket, és ahogy előre haladunk a fő küldetéssel, úgy derülnek ki egyre érdekesebb dolgok a világról.

Az ATOM RPG könnyedén beszippantja az embert, és külcsín szempontjából hiába nem csúcs a program, az oroszos elemekkel bőven megszórt hangulat, és a jól felépített játékmenet simán a székbe szegezi az embert, de úgy, hogy észre sem vesszük, hogy eltelt körülöttünk egy teljes nap.

ÉPÜLÜNK, SZÉPÜLÜNK

A Kickstarteren sikeresen teljesítő – a célösszeget megduplázó –, 15 eurós (nagyjából 4700 forintos) ATOM november 28-án került fel a Steamre, korai hozzáférésű játékként, és bár technikailag teljesen rendben van, még egyáltalán nincs kész. Ez azt jelenti, hogy kalandunk során idővel olyan helyekre érkezhetünk a térképen, ahol bebocsátás helyett az „In development" felirat fogad. Ez hatással van a sztorira is, tehát a programot jelen állás szerint még nem tudjuk végigvinni, de ennek ellenére mindenkit arra buzdítok, hogy ha egy jó kis szerepjátékra vágyik, akkor adjon egy esélyt a fejlesztőknek. Az orosz szerepjáték már most is minimum 10-15 órányi tartalommal rendelkezik, az ígéretek szerint az elérhető helyek és küldetések száma folyamatosan bővülni fog, és hiszem, hogy ez a kis gyöngyszem nem csak az eredeti Fallout rajongóit képes a bűvkörébe vonni.

HANGYÁS STRATÉGÁK

EMPIRES OF THE UNDERGROWTH

[ÍRTA MCMACKO]

Rég járt a kezeim között olyan stratégiai játék, amely szakít a bevett formulákkal, és valami újszerűvel próbálkozik. Az Empires of the Undergrowth pont ilyen darab, tematikájával pedig nemcsak a biosz faktos diákoknak lehet érdekes, hanem bárki más számára is, akit picit is vonz a rovarok világa, és szeret stratégiai szellemben gondolkodni.

Ha az Early Access élményeimről kérdeznétek, akkor a félkész lövöldözős játékok jutnának leginkább eszembe, vagy a nulla tartalommal felvértezett, alfának is alig nevezhető szerepjátékok. Éppen ezért különösen megörültem, hogy ezúttal egy stratégiai cím pottyant ölembe a korai hozzáférésű polcról. A béta fázis pedig ebben az esetben egyáltalán nem szitokszó, sőt örülhetünk, hogy a mai sablonokra és sémákra épülő játékfejlesztés forgatagába belefér egy olyan különleges produktum, mint a górcső alá vett program.

Az Empires of the Undergrowth ugyanis egy olyan stratégia, amely a jól ismert RTS elemeket ötvözi a rovarok, pontosabban a hangyák boly-szervezettségével. Én vevő vagyok az ilyen extrém ötletekre, arról nem is beszélve, hogy a bevezetőben említett biológia fakultációm is régen volt már a gimnáziumban, így a kedves órák és szegény, kiidegelt tanárnőnk emlékével feltüzelve vetettem bele magam a Slug Disco Studios játékába. Mókás faktum rovatunkban érdemes még megemlíteni azt is, hogy a program 2014-2015 óta formálódik az egyetemről indult fejlesztők kezei között, tehát nem egy olyan bétatesztről beszélünk, amely másfél hónap 3D modellezés és textúrázás után, pofátlan ürességgel jelenik meg a Steam virtuális áruházában. Látszik a program minden részletén, hogy a pár főt számláló brit indie csapat szívét-lelkét beleteszi a játékba, ráadásul az EA megjelenésnek köszönhetően a korábbi pályák és a teljes interfész is egy rendes finomhangoláson esett keresztül mostanra.

A program már most igen tartalmas szórakozást biztosít, és a készítők masszív bővítéseket terveznek az előzetes szakasz után is, így duplán ígéretesnek tűnik az Empires. Na de lássuk is, hogy miként kell elképzelni az EotU játékmenetét, és...

...NÉZZÜNK A FELSZÍN ALÁ!

A jelenleg elérhető kampány egy hangyafarm, azaz egy úgynevezett „formicarium" éledező kolóniája köré szerveződik. A főmenü laboratóriumában hamar megtaláljuk a vitrint,

ahol egy felszíni és egy föld alatti rétegen tulajdonképpen párhuzamosan folyik a történet. Két tudós beszélgetéséből tudjuk meg, hogy miként is épül fel a hangyavár, hogyan működnek a királynő köré felhúzott rendszerek. A háttérben fontoskodó, narratívát előremozdító kutatók sok hasznos információval látják el a játékost, és egyben félszeg iránymutatást is adnak, hogy mit is kellene csinálni. Az interfész alsó részén feromonosztályokba sorolhatjuk a különböző dolgozóinkat vagy támadó egységeinket, így csapatosan mozgathatjuk az értelmesnek éppen nem nevezhető drónokat. Az építkezési menü talán egy fokkal bonyolultabb, mint ahogy azt az ember elképzelné – de aggodalomra semmi ok! A hexagonális, hatszögletű rácsokra osztott pálya szabad járataiban hamar kiokoskodjuk, hogy mit merre és hogyan tudunk építeni, adott esetben pedig magasabb szintre fejleszteni.

ADATOK

KIADÓ
Slug Disco Studios

FEJLESZTŐ
Slug Disco Studios

MŰFAJ
valós idejű stratégia

MEGJELENÉS
2017.12.01.

STÍLUSMINTA

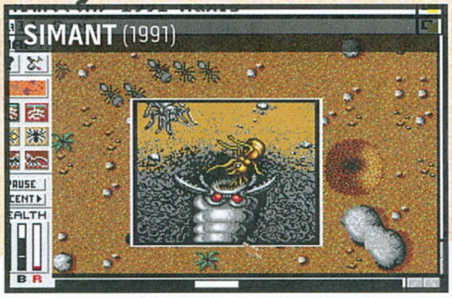
SimAnt
1991 (MAXIS)

Northgard
2017 (SHIRO GAMES)

AMIKTŐL BOGARASOK LETTÜNK

Avagy nézzük meg, milyen rovarokkal és bogarakkal haverkodhattunk a régmúltban, milyen próbálkozások rémlenek fel a bolyból.

SIMANT (1991)



A kilencvenes években sem volt szégyen új bőrt húzni egy, már bevált sémára. A Maxis csapata így a városépítésből hangyakolónia-menedzsment játékot alkotott. A maga idejében kifejezetten komplexnek mondható, a megszokott sémákra fittyet hányó darabnak minősült, aminek hála tulajdonképpen egyből klasszikussá vált, azóta sem nagyon akadt kihívója.

BAD MOJO (1996)

CG-háttereken alapuló kalandjátékot láttunk már, nem is keveset. Na de nem olyat, ahol a hősünk kafkai fordulattal csótánnyá változik. A játék elég beteg ötleteket vonultatott fel, és tele volt szórva mai szemmel gagyi FMV videókkal. Steamen a következő játékkal egyetemben fillérekért be lehet zsákolni, ha valami igazán furcsát szeretnél látni-játszani.

INSECTICIDE (2008)

Az Insecticide nem volt rossz játék, de különösebb (vagy legalábbis nagyobb) hullámokat sem generált. Az akciórészeket beszélgetős-kalandos szakaszokkal, nyomozással és platformer részletekkel keverte. Kvázi sikertelensége borítékolta a belengetett második epizód elkaszálását is. Ellenben – minő meglepetés – született belőle Nintendo DS-re írt változat is.

Bátor seregeink előbb-utóbb a negyedik fázisba lépve leigázzák a fél világot, netán az egészet, aztán csak csodálkozik az emberiség.

Erősebb támadók kellenek? Akkor a keltetőket a megfelelő szintre kell tornászni, ehhez azonban körbeépítkezésre van szükségünk, majd a fejlesztések megnyitásához a királynő trutymós méhpempőjét kell elköltenünk a skill-fán.

Ilyen váladékot pedig úgy szerzünk, hogy a várunk fejlesztése közben missziókat vállalunk. A missziók során külön világban, saját térképeken kell helytállnunk megadott feltételek és környezeti változók mellett. A nehézségtől és nyereségtől függően érkezik a loot, ez pedig arra lesz jó, hogy a főjátékban tovább bővíthessük a formicarium-bolyunkat. Ilyen fejlesztési kérdés, hogy hány szabad falegységet tudunk hasznos tereppé varázsolni a szorgos hangyáinkkal, vagy az, hogy mennyi plusz kaját és pempőt kapunk jutalmul. A pályákat akár újra is játszhatjuk, adott időközönként pedig a főszálhoz tartozó kihívásokat kell teljesíteni, amit a tudósok zúdítanak lényeinkre.

De mi újság a csetepatékkal? A tényleges harc alapvetően a „sok lúd disznót győz" elvét követi, azaz ha ügyesen és gyorsan fialtatjuk a harcos egyedeket, akkor védekezésben és támadásban is helytállunk. A föld alatt a folyosókkal, torlópontokkal tudunk variálni, az időzítés sokszor kardinális, és termé-

Külön élmény amúgy a fejlesztők természet iránti alázatát megfigyelni. Bár a csaták és a fajok működésének tudományos alapjairól nem tudunk kellő mélységű kritikát mondani, azért a léptennyomon felbukkanó leírások, a mechanikai ihletforrások, vagy a tudósok párbeszédei érdekes és izgalmas infókat árulnak el e furcsa, ám annál figyelemreméltóbb lények életéről, küzdelmeiről.

VISSZA A FELSZÍNRE!

A játék külsőségeivel viszont nehéz lesz a kezdetekben megbarátkozni. Az első benyomás komolyan rémisztő volt, a főmenü ugyanis borzasztó MIDI dallamokkal felvértezve támadta a hallójárataimat, mintha csak egy régi DOS-os stratégiai játékot indítottam volna el (de szerencsére Sound Blastert nem kellett konfigolnom, hehe). A textúrák szép

Ha nem kizárólag az unalomig ismert klisék vonzanak, érdemes egy próbát tenni, ezáltal támogatva a fejlesztőket. A régi motorosok ráadásul nosztalgiázhatnak is a SimAnt nyomán.

szetesen az egységeink helyes megválasztásával, vagy a feromon-zászló szerinti csapatrendezéssel további taktikai mélységeket vihetünk a csatákba. A készítők amúgy ügyesen lavíroztak a különböző teljesítendő feladatok és az újszerűen felbukkanó ellenfelek között. Így elég változatosak a pályák, plusz a friss kihívások miatt durván addiktívvá tud válni a hangyák mikromenedzselése. Már amikor nem kergetnek őrületbe a buta csáprágós csapatok.

lassan, komótosan töltődtek rá a laboratóriumi szoba díszleteire, és a felhasználói interfész is inkább egyszerűnek, mintsem modernnek tűnt. Szerencsére a játékba érve eltűnnek a kellemetlen benyomások. A program mind a föld alatt, mind pedig a felszínen korrekt összképet nyújt, ami kifejezetten megnyugtató a régi screenshotokat ismerve. A kurzorunk „pilács" effektusa igencsak látványos tud lenni, ráadásul ergonómiai szempontból is

Az a jó ebben a játékban, hogy nemcsak szórakoztató célzattal készült, de a billentyűk nyomkodása közben tanulhatunk is a hangyák életéről. Már most is ajánlott vétel!

érdekes-hasznos adalék a lámpaként is funkcionáló egérmutató. A lények animációja nem sok kívánnivalót hagy maga után, az összkép pedig hangulatos, és végig hoz egy komoly, szakszerű megközelítést. Sokszor mintha csak a Discovery Channelen nézne az ember valami korai CG-animációt.

Persze a lóláb… izé, hangyaláb kilóg a közeli képsorokon, hiszen a textúrák és a modellek nem igazán mutatják meg, hogy mit is tud 2017-ben egy bika PC. Cserébe nem kell erős vas a játék alá, és az opciókban is lehet hangolgatni a látványt, ha esetleg mégiscsak erre lenne szükségünk. Apropó, a játék muzikális részét szemrebbenés nélkül megváltja a nyugis építkezés és a heves csaták alatt hömpölygő dinamikus, feltételezhetően elektronikus alapokon nyugvó nagyzenekari muzsika. Ezek a tételek mintha teljesen más dimenzióban szólnának, mint az a bizonyos téma a főmenüben.

A KIRÁLYNŐÉRT!

Előzetesünk konklúziója? Ha szereted a különleges témaválasztást, a jópofa játékmechanikai megoldásokat, és elvagy a tudattal, hogy még nem a teljes változatot kapod a kezdetbe, úgy ne várj sokat a 20 eurós (nagyjából 6300 forintos) játék beszerzésével, amivel a fejlesztést támogatod. Külön öröm, hogy a természettudományok ilyen jellegű népszerűsítése komoly fókuszt kapott egy modern videojátékban. De van egy szomorú pontja is a korai hozzáférésbe kerülésnek: nem túl jól időzítettek az alkotók. Ennyi fejlesztés után igazán tolhatták volna kora tavaszra, vagy január környékére a játékot, mert félő, hogy az őszi-karácsonyi szezonban kevesebeknek lesz ideje, energiája, de legfőképpen mersze egy ilyen különlegesség kipróbálására.

AZ IDŐ URAI

ODD GODS

[ÍRTA WILSON] Ausztrál fejlesztésű indie játékról ritkán hallani, pedig a Föld legkisebb kontinensén bőségesen akadnak független fejlesztők. Az Odd Gods mögött álló csapat ráadásul elképesztően sok tapasztalatot gyűjtött a legnagyobb stúdióknak és kiadóknak dolgozva.

Az Odd Gods a meglehetősen korai verziós buildben is szerethető, a fejlesztők dizájnvilága alapján pedig sokkal jobban fog mutatni a végleges változat.

A Bill és Ted zseniális kalandja cím feltehetően nem sokat mond egy fiatal játékosnak, pedig az 1989-es film és két évvel később érkező folytatása elég sok gyerek álmát valósította meg, amikor két gimis úgy készült fel egy történelemórára szánt prezentációra, hogy visszautaztak a múltba, és elhozták az évszázadok leghíresebb alakjait. Valami hasonló a feladat abban az Odd Godsban is, amely úgy került ki az ausztrál PAX kiállításra, hogy előtte az égvilágon senki sem hallott róla, mégis szó szerint sorok kígyóztak a félórás demója előtt, annyira sokan akarták kipróbálni. Pedig a világ megmentésének feladata nem éppen az az ötlet, amiért tömegek őrülnek meg, de ha mindezt kombinálják a kilencvenes évekkel, és egy épp reneszánszát élő műfajjal, szinte garantált a siker.

Van, amikor az ember kedvenc témái nemcsak egyfajta rajongást, hanem bizony valamiféle alkotást is eredményeznek.

Az Odd Godsban elsősorban azonban mégsem a világot, hanem saját magunkat kell megmenteni – egész pontosan egy olyan tini főhőst, aki emlékek nélkül csöppen egy csak nyomokban ismerős világba, ahol az első pár méter megtétele után egyre furcsább, megmagyarázhatatlan dolgok történnek. Például megjelenik egy skótszoknyás jakobinus az 1700-as évek közepéről, aki nem mellesleg rendkívül jól tudja forgatni a muskétát. Ebben az alternatív valóságban ugyanis a skót függetlenségi háborút az angolok vesztették el, de nem ez az egyetlen különbség a mi történelmünkhöz képest. A spanyol konkvisztádorok nem irtották ki az inkákat, sőt az Inka birodalom víg napjait éli; de Franciaországban is elmaradt a forradalom, a nép nem küldte nyaktiló alá az összes arisztokratát, azok ugyanis könnyítettek a társadalmi köteléken, és így hatalmon maradtak. És ez az alternatív történelem az, amely az Odd Gods szívét és lelkét adja – na meg az a rajongás, amellyel a 1990-es éveket körülöleli.

Hiába ugyanis az alternatív múlt, az általunk ismert 1990-es években járunk – vagy legalábbis annak egy furcsa változatában –, ahol minden a kazettás magnókról és az azokból áradó zenéről szólt, és ennek megfelelően a világ is e körül forog. Gyakorlatilag méterenként lehet újabb és újabb kazikba botlani; a választható kasztok szubkultúrákat képviselnek, azaz itt nem harcos, paladin vagy varázsló lehet az ember, hanem deszkás, esetleg gót.

ADATOK

KIADÓ
Inn Between Worlds

FEJLESZTŐ
Inn Between Worlds

MŰFAJ
sRPG

MEGJELENÉS
2018

STÍLUSMINTA

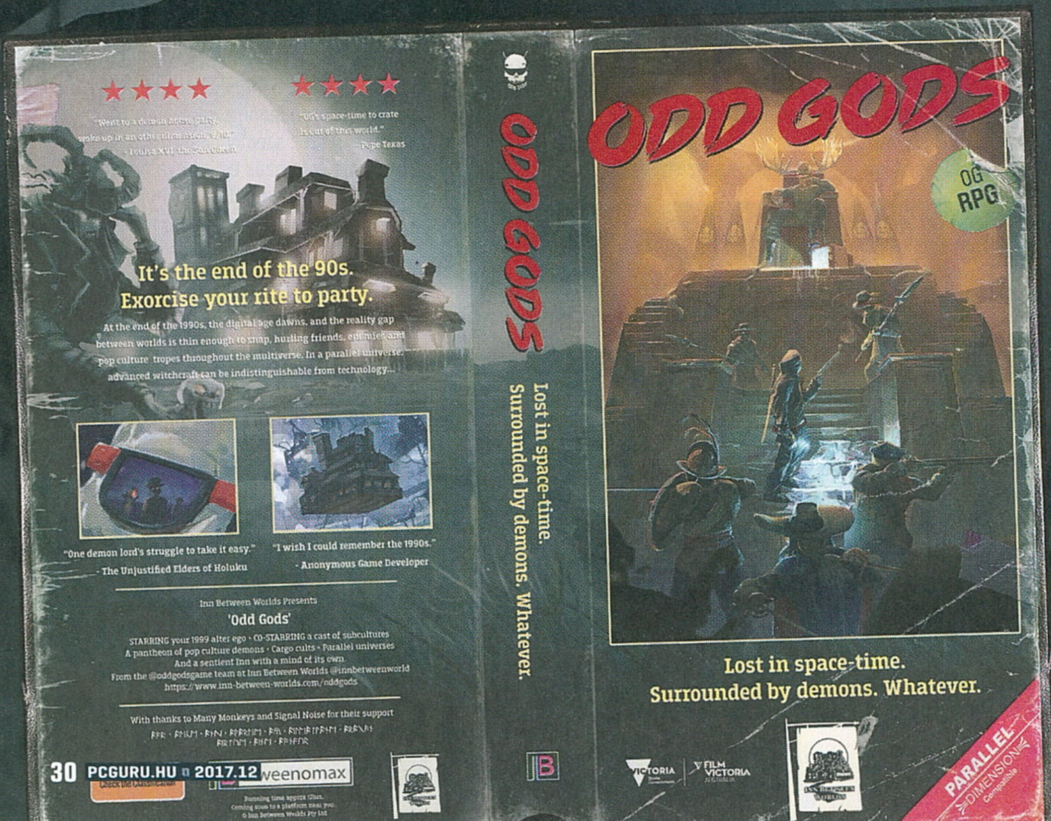
Shadowrun Returns
2013 (HAREBRAINED HOLDINGS)

Transistor
2014 (SUPERGIANT GAMES)

A szubkultúra az egész világra kihat, és kiszámíthatatlan helyzetekbe taszíthat – új opciók nyílhatnak meg a dialógusok során, a csapattársak és az NPC-k is teljesen máshogy viszonyulnak hozzánk... ami azért is komoly tényező, mert az Odd Gods ízig-vérig stratégiai szerepjáték, ahol bizony életről és halálról is dönthet egy-egy párbeszéd, na meg persze egy-egy csata.

A harcrendszer egyáltalán nem szokványos, még ha első látásra egy sima XCOM-klónnak is tűnik, körökre osztott metodikával, különféle támadó- és védekező mozdulatokkal, melyek mindegyike egy adott egységnyit vesz el az időből, így ritka az, amikor egyszerre lehet lépni és ütni is. A csavar igazából az, hogy a körök szimultán zajlanak, azaz az ellenfelek is pontosan akkor mozognak és támadnak, mint a szabadon irányítható hősök. Emiatt egyáltalán nem ritka, hogy egyszerűen kitérnek a támadás elől, legyen az egy repülő golyó vagy egy suhanó kardcsapás; akkor kerülnek oldalba, amikor arra nem is feltétlenül számítanánk. Ugyanakkor az animációk mindig előre sugallják, hogy várhatóan mi fog történni, így egy kis előre gondolkodással túl lehet járni a célpontok eszén.

A szisztéma pedig már a mostani állapotában is remekül működik, ám a prezentáció egyelőre meglehetősen fapados, elsősorban a kezelőfelületet nézve, amely a kockásfüzetekbe vetett ábrák hangulatát és stílusát próbálja felidézni, de nem sok sikerrel. Ráadásul az izometrikus nézetből ábrázolt világ is nehezen éri el jelenlegi állapotában az elmúlt három Shadowrun-játék színvonalát. Igaz, azzal összevetni meglehetősen nem fair, hiszen az Odd Gods mögött nem egy Kickstarter-támogatást élvező, több tucat főt számláló csapat áll, csak pár ausztrál álmodozó, akik úgy próbálnak meg történelmet írni, hogy közben átírják a miénket.

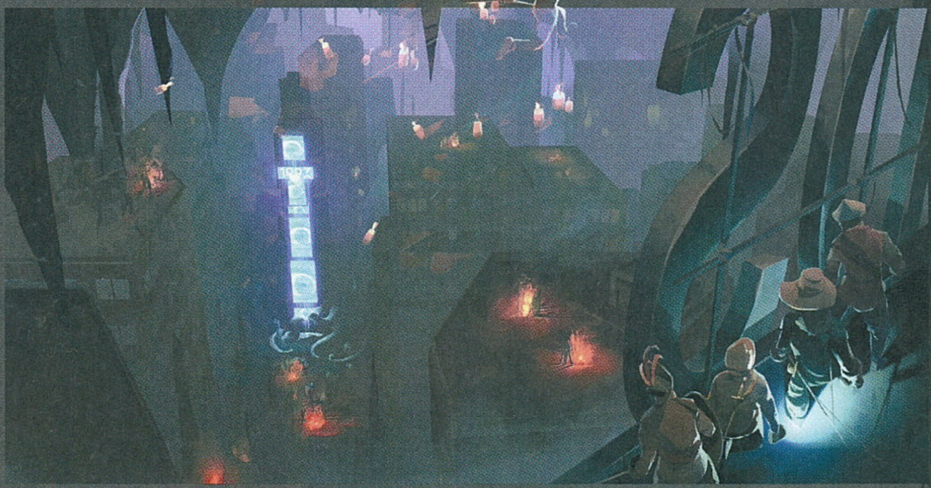


FURCSA AUSZTRÁLOK

Interjú az alkotókkal

Egy stúdió, egy remek ötlet és két ausztrál: kérdéseinkre az Odd Gods két atyja, Gil Maclean rendező és Murray Philbrick, az egyik kreatív rendező válaszolt!

Nem biztos, hogy ebben a formában igaz, de a Firaxis XCOM remake-je az sRPG műfaj egyik legjelentősebb fordulópontja: annak megjelenése hozta el a stílus második aranykorát. Ennek köszönhetjük a számtalan Shadowrun-játékot, a Double Fine kickstarteres próbálkozását (Massive Chalice) és az Odd Godsot. Ti miért pont ezt a műfajt választottátok? Mit gondoltok erről a reneszánszról?



GM: Az első játék, amivel valaha játszottam az Ultima IV: Quest of the Avatar volt, még 7 éves koromban, és az emlék azóta is kísért. Apámmal sokat játszottunk háborús játékokkal, és már ekkor elkezdtem a saját művemet tervezni, mielőtt egyáltalán tudtam volna arról, hogy ez valójában egy szakma. Azért is választottam ez a műfajt, mert nem egy már létező, híres RPG-sorozatot óhajtottam lemásolni, vagy egy újabb D&D/Tolkien-klónt csinálni, hanem adni akartam valamit egy olyan zsánerhez, amit igazán szeretek. Amikor azt hallom, hogy a „PC halott", vagy a „a körökre osztott RPG-kre már senki sem kíváncsi", csak forgatom a szemeim: a kedvenc, jelenleg fejlesztés alatt álló játékaim, például a Copper Dreams vagy az All Walls Must Fall mind ezt a műfajt erősítik.

MP: A műfaj egyértelműen reneszánszát éli – ami fantasztikus –, de a taktikus szerepjátékok iránti rajongásunk vezetett ahhoz, hogy ilyen projektbe vágjunk, és nem az, hogy most pont piacképesek ezek a játékok!

A szokásosnak mondható ügymenet helyett egyedi metódust választottatok a játék debütálása kapcsán: az ausztrál PAX kiállításon már játszható volt, és eddig szó sem esett egy Kickstarter-kampányról vagy korai hozzáférésről. Miért pont ezt az utat járjátok be? Miből tudjátok így finanszírozni a fejlesztést?

GM: Az Odd Gods egy hardcore, indie szerepjáték az 1990-es évekről. Egy kiforrott víziónk van az egész játékról: a sztoriról, a rendszerről. Viszont szerettem volna ezeket letesztelni mielőtt elindítunk bármilyen grandiózus kampányt. A standunk gyakorlatilag 3 napon át ostrom alatt volt, szó szerint kígyózó sorok álltak előtte, néhányan napokkal korábban időpontot foglaltak, vagy jóval a zárás után is a helyszínen maradtak – még a sajtó egy részét is el kellett hajtanunk, mert nem tudtuk kezelni a tömeget!

Ezen visszajelzés alapján úgy gondolom, hogy átmentünk a rostán, méghozzá anélkül, hogy akár egy gameplay videót is kiadtunk volna. Sokkal jobban érdekel, hogy mit gondolnak maguk a játékosok, és mit is csinálnak a mi kis világunkban – ezek komolyan befolyásolni tudják a dizájnolás folyamatát, és egyúttal arra is ösztönöznek, hogy haladjunk előre, folytassuk, amit elkezdtünk. Egyúttal igazolja is a munkánk sikerességét, méghozzá jobban, mint amit bármilyen marketinges kampánnyal el tudtunk volna érni.

A játék jelenleg pre-alfa státuszban leledzik: a rendszer és az eszközök zöme kifejezetten jó állapotban van (az éles tesztek során is bizonyítottak), de ennek ellenére az a filozófiám, hogy egy játék addig nincs kész, míg meg nem jelenik, és ha valamit újra kell tervezni, akkor megcsináljuk. Ennek ellenére azért van egy kidolgozott ütemtervünk.

Eddig a pontig bezárólag saját zsebből finanszíroztam a játékot, bár néhány alkalommal már kaptam támogatást a Film Victoria befektetői programtól, amely egy kompetitív folyamat, ahol a pitchelést követően komoly mérföldköveket kell elérni, pont, mint egy szabvány játékkiadó esetében. Jelenleg több befektetővel is folynak tárgyalások, akik komoly érdeklődést mutattak a PAX után. Sokan javasolták a közösségi támogatás elindítását, de ez rengeteg rizikóval jár, így az elsődleges tervünk a hagyományosabb utak használata, de ha arra kerül a sor, nem vetjük el a közösségi finanszírozást, ám ahhoz csak olyan módon nyúlunk, ami hű az elveinkhez. Nem fogunk senkit kirabolni, minden támogatói szint egyértelmű és érthető lesz.

Az Odd Gods világa elképesztően egyedi, olyan elemeket kever, amiket korábban szinte senki sem használt. Honnan jött az inspiráció? Miért pont a '90-es éveket választottátok?

GM: Sokszor megkapom ezt a kérdést, és a legegyszerűbb válasz az, hogy azért, mert még senki sem próbálkozott ezzel. A '90-es években nőttem fel, egy fantasztikus korban: az egyik oldalon ott volt a tömeges fogyasztás robbanása, ahol a démonikus nagyvállalatok valóságos miniisteneket kreáltak a márkákból, míg a másik oldalon egy olyan forradalom zajlott a szubkultúrák és a zene porondján, amelyre évtizedek óta nem volt példa. Ez volt a digitális korszak hajnala, az analóg korszak vége, emiatt így olyan, mintha két idősíkban éltünk volna – ez számomra határtalanul izgalmas és érdekes dolog. Egy pár évvel ezelőtti japán út során gondolkoztam el először igazán komolyan az ötleten: az országban fantasztikus módon fonódott egymásba a tradíció és a modernitás.

Körülbelül 12 órányi tartalmat ígértek – ez hány világot jelent összesen, illetve magába foglalja a mellékküldetéseket is?

GM: A történet három fő csapásirányt követ, és többféleképpen is véget érhet. Reméljük, hogy ebből kifolyólag magas lesz az újrajátszhatósági rátája – pontos részleteket nem árulhatok el, de azt elmondhatom, hogy az ősi, a középkori, a korai modern és a modern érákat is be lehet majd járni. Ezen korszakok ráadásul nonlineáris módon is felfedezhetők, így elég komoly időt lehet eltölteni a társaságukban!

Köszönjük az interjút!

MI SÜL A BOSZORKÁNYKONYHÁBAN?

BLIZZCON 2017

[ÍRTA CHRIS] **November elején a Blizzard ismét megtartotta éves rendezvényét, a BlizzCont, amelyen a kaliforniai kiadó jövőjébe pillanthattak bele az ottlévők, és azok, akik virtuális jegyet vásároltak maguknak. Sajnos a Diablo 4 még mindig nem lett bejelentve, ezért mondhatni, egy csendes, komoly izgalmaktól mentes eseményt nézhettünk végig.**

Ha szigorúak szeretnénk lenni, idén novemberben a BlizzCon egyetlen játékról szólt csak: a World of Warcraftról, melyhez bejelentették és bemutatták a hetedik kiegészítőt, a Battle for Azerothot. Erről a következő 4 oldalon bővebben írunk, ezért nem pazaroljuk a betűket a bejelentés részletezésére. Legyen elég annyi, hogy egy döbbenetes CG-videóval nyitották meg a show-t, melynek láttán azoknak is WoW-ozni támadt kedvük, akik megfogadták, hogy soha többé nem nyúlnak ehhez az addiktív droghoz. Anélkül, hogy túlságosan nagy önreklámot csinálnék cikkünknek, higgyétek el, hogy fantasztikus lesz az új kiegészítő, javaslom a 34. oldalon kezdődő előzetes elolvasását. Szóval, mi történt még a WoW bejelentésen kívül? Például megmutatták, hogy mi várható hamarosan a Heroes of the Stormban és az Overwatchban.

Az Overwatch a Blizzard jelenlegi legsikeresebb vállalkozása, és nemsokára elindul a kiadó által ellenőrzött esport ligája is.

VIHAROS KAPCSOLATBAN

Annak, aki nem tudná, hogy mi is az a Heroes of the Storm, gyorsan elmondanánk, hogy ez a Blizzard egyre sikeresebbé váló MOBA-ja, ami az elmúlt években számos fejlesztésen és bővítésen esett át, az áprilisban megjelent 2.0-s verzióval pedig egyre nagyobb népszerűségnek örvend. Ez a tendencia pedig 2018-ban új erőre kaphat, ugyanis számos változás érkezik, melyek közt akad pár egészen merész ötlet is. Az első újdonság, amit bemutattak, az Hanzo és Alexstrasza érkezése, a páros közül előbbi az Overwatchból lehet ismerős, míg utóbbi egy távolsági támogató karakter, aki sárkányszárnyain már le is szállt a Viharba. Ezzel közel 70-re nőtt a játékban található hősök száma, ami eszméletlen szép teljesítmény, nem beszélve az újonnan érkezett csataterekről, melyek ugyancsak tovább színesítették az elmúlt hónapokban a játékot.

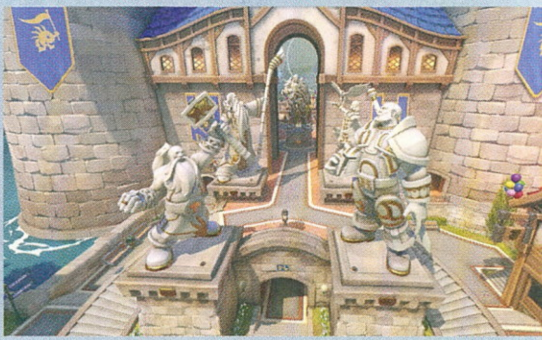
Ami viszont ezeknél az új hősöknél sokkal érdekesebb, az az, hogy bejelentettek egy rakás olyan funkciót, melyek alaposan átszabhatják mindazt, amit eddig a játék kezelése és rendszere kapcsán tudtunk, és amint élesednek, alapjaiban megváltoztatják a Heroes of the Stormot. Az első ilyen, hogy a tornyokból sosem fogy majd ki a muníció, ami jóval inkább arra fogja ösztönözni a játékosokat, hogy ők tolják a sávokat, ne a mellettük lévő creepek. A tornyok és a járművek true sight képességet is kapnak, aminek köszönhetően a közelükben láthatóvá válnak az álcázott egységek, emellett (és ez talán még fontosabb, mint az előző kettő változtatás) teljesen újratervezik az összes olyan karaktert,

amelyik képes a lopakodásra (Nova, Zeratul stb.), hogy azok akkor is jobban észrevehetők legyenek, ha álcázzák magukat. Másképp fognak működni a Health Globe-ok is, távolabb kerül a kamera a játéktértől, illetve a tornyokkal kapcsolatos változások miatt a zsoldostáborokból toborozható NPC-ket is teljesen átdolgozzák. Ezek a változások viszont komoly problémákat vetnek fel az erőegyensúly szintjén, ezért mindebből még semmit sem tudtak mutatni a show-n. Jelenleg is dolgoznak a tervezett rendszer finomításán, az első verziók pedig decemberre kerülhetnek fel a tesztszerverekre. Emellett végre Voice Chat funkcióval is ellátják a programot, ami hasonlóan működik majd, mint az Overwatchban található változat. Változik kicsit a Quick Game rendszer is, aminek hála pontosabb csapatösszeállításokat kapunk, de ez már tényleg csak hab lesz a tortán, ha mindez valóban bekerül a játékba.

MI A HELYZET A TÚLNÉZŐVEL?

Az Overwatch tekintetében két fontosabb újdonságról tudunk beszámolni nektek. Az első természetesen egy vadonatúj karakter, aki november közepe óta már tiszteletét is tette a játékban. Ő Moira, aki támogató szerepkörben tetszeleg. Moira egy nem túl vidám génsebész, aki megveti az Overwatch csapatot, mert szerinte

Milyen takaros kis környék! Milyen kár lenne, ha valakik rommá lőnék az egészet, csak úgy, szórakozásból, nem?



A Hearthstone új kártyacsomagja megint felborítja a kártyajáték amúgy sem eseménytelen életét.

évtizedekkel vetették vissza a tudomány fejlődését, és megpróbálták elhallgattatni őt. A kicsit morcos karakter hasznos tagja lehet bármelyik csapatnak, ugyanis egyik kezével képes gyógyítani társait, másikkal pedig sebezni ellenfeleit, ultimate képessége pedig egyszerre teszi mindkettőt, ezért nagyon veszélyes tud lenni. A másik újdonság, ami még pár hetet vagy akár hónapot is várathat magára, egy új pálya érkezése, ami Blizzard World néven kerül a játékba. A pálya tervezésénél a koncepció az volt, hogy vajon milyen lenne, ha a Blizzard egy Disneylandhez hasonló vidámparkot tervezne. Így született meg a Blizzard World, ami a cég világain vezeti át a harcolókat, kezdve a Warcrafttól a Starcrafton át egészen a Diablóig. A védekezők a Heroes of the Storm játékteremből, a védekezők pedig a Hearthstone kocsmából indulnak, a felek pedig egy World of Warcraft-os miniarénában csapnak össze először. A Blizzard World egy nagyon hangulatos játéktér lesz, tele easter eggekkel, és valamikor jövő év elején készül el. Természetesen emellett folyamatosan kapják a játékosok a skineket is, szóval úgy tűnik, hogy anélkül is lehet értelmes pluszt adni egy játékhoz, hogy pénzt kérjenek érte a játékosoktól.

KÁRTYAVÁR

A további érdekességeket viszont már érdemes inkább egyetlen bekezdés alá gyűjteni, mert nem voltak olyan eget rengető bejelentések. A Hearthstone például köszöni szépen, jól van, és újabb kiegészítővel bővül 2018-ban, melynek címe Kobolds and Catacombs lesz. Természetesen ez a bővítmény is számtalan új kártyát ad majd hozzá a játék kínálatához, melyek közt legendary fegyvereket rejtő lapok is helyet kapnak (minden kaszt számára érkezik egy új fegyver). Megjelennek a kincsek is, melyek közt olyan azonosítatlan tárgyakat is találhatunk, mint például egy Unidentifed Elixir, ami 2/2-t ad egy lénynek a táblán, és megkapja a kezünkben lévő lapok közül az egyik bónusz effektjét. Ahogy a kiegészítő címe is mutatja, katakombákkal is bővül a repertoár, szóval a rajongók számára ez is bizony már most egy kihagyhatatlan expanziónak tűnik.

Sajnos az idei Blizzconon fel sem reppent egy új Diablo-bejelentés, vagy pletyka egy esetleges Diablo 3-kiegészítőről, viszont ingyenes lett a StarCraft II! Na jó, csak az első fejezet, azaz a Wings of Liberty, de ez is nagyszerű hír lehet azok számára, akik még nem játszottak az évezred egyik legkiválóbb alkotásával, amit így mindenki legyen szíves pótolni. Röviden tehát: ha nem vagy WoW- és/vagy HotS-rajongó, valószínűleg semmi érdekeset nem mutatott számodra a 2017-es BlizzCon, de majd jövőre talán valami ütős bejelentéssel lepnek meg minket. Ki tudja, lehet várat még magára egy új Diablo kiegészítő, vagy ingyenessé teszik a Starcraft II: Heart of the Swarmot is.

Világrekorder dioráma

Bár a virtuális jeggyel rendelkezők is végigcsodálhatták a prezentációkat (méghozzá kiváló minőségben), a kiállítás ékkövét a Battle for Lordaeron című dioráma jelentette, amit csak az odalátogatók csodálhattak meg teljes pompájában. A hatalmas, részletgazdag diorámát a World of Warcraft kiegészítőjének bejelentése inspirálta, és egy óriási csatát ábrázol. A több mint 120 négyzetméteres panel érdekessége (mondjuk már az is durva, hogy mekkora lett) az, hogy közel 10 000 figurát használtak fel hozzá, melyek mindegyike egy-egy, a kiállításra látogató, World of Warcraft fiókkal rendelkező játékosról lett mintázva, egyedileg, az Armory információit felhasználva. Természetesen világrekord is született a dologból, az alkotás rögvest el is nyerte „a legnagyobb videojátékos dioráma” címet.

World of Warcraft: Battle for Azeroth

[ÍRTA CHRIS] Az idei BlizzCon viszonylag csendesen telt, csupán egyetlen fontosabb projektjéről rántotta le a leplet a cégóriás: bemutatta a World of Warcraft hetedik kiegészítőjét, a Battle for Azerothot. A részletes prezentációk parádés képet festettek az eljövendő tartalomról, amit most egyetlen cikkbe sűrítve gyűjtöttünk össze nektek.

Enyhe képzavarral élve lassan 15 éve hasítja az eget a World of Warcraft a videojátékok piacán, az előfizetéses MMORPG-k közt pedig tulajdonképpen ez az egyetlen, amely ennyi ideig talpon tudott maradni. Pedig a sok-sok ingyenesen játszható és egyéb alternatívákat kínáló termékek (mikrotranzakciós „ingyenes" játékok, szevasztok!) azóta sokszorosan megreformálták a piacot, mégis úgy tűnik, hogy a WoW sikertörténete sosem fog véget érni. És nincs is ezzel semmi baj, hiszen a játék gyakorlatilag még mindig szakállas, tapasztalt királyként ül a trónon, amit kivételesen jól összeállított tartalmának és egyensúlyának köszönhet. Közben pedig szomorúan látjuk, hogy vetélytársai rendre elbuknak mellette, és ma már eljutottunk oda, hogy nincs egyetlen olyan kiadó és fejlesztőstúdió sem, amely megpróbálná felvenni vele a versenyt. Eközben pedig a Blizzardnál nem pihennek és tovább hajtják a WoW szekerét. A 2018-as évben ugyanis új kiegészítővel bővül a világa, melynek köszönhetően valószínűleg ismét százezrek fizetik be a havi díjat egy izgalmas újrakezdés reményében.

EGY RÉGI-ÚJ KONFLIKTUS

Azeroth, azaz a World of Warcraft világának békéjét és létét jónéhány kellemetlen esemény fenyegette az elmúlt években. Először jött a Lángoló Légió, aztán a Lich Kinggel is meg kellett küzdeni, Halálszárny majdnem darabokra tépte a bolygót, végül pedig az időutazás is a képbe került, ami az egyszer már szétszakadt, de most újra ép Draenor planétára költöztette a játékosokat. Miközben ezeket a sorokat írom, töretlenül zajlik egy háború, most éppen a Légióval küzdenek a játékosok, sőt ezekben a napokban nyílik meg a Légió otthonaként szolgáló Argus új raid zónája, amelyben remélhetőleg végérvényesen leszámolhatnak Azeroth lakói az innen érkező fenyegetéssel. Ezek a világot fenyegető gondok mindezidáig sikeresen összekovácsolták Azeroth népeit, a Horda és a Szövetség erői együttesen kerestek megoldást a pusztulás megakadályozására még akkor is, ha néha előfordult némi súrlódás köztük. Igen ám, de ez a béke mindig is törékeny volt. Rengeteg sérelem érte a Hordát és a Szövetséget az elmúlt évek során, most pedig nagyon úgy tűnik, hogy miután elhárult a fenyegetés Azeroth felett, ismét kiújul a háború. Ennek konkrét kiváltó okát jelenleg még nem tudni, de egy árulkodó képnek köszönhetően sejthető, hogy Teldrassil, azaz a Világfa lángba borul, amit feltehetően a Horda rovására írnak a Szövetség erői. Szóval a lényeg az, hogy újra egymás torkának ugranak a népek, hogy egy végső háborúban számoljanak le riválisaikkal. Dióhéjban tehát erről szól a Battle for Azeroth, ami valamikor 2018-ban érkezik, és a szokásos mennyiségű újdonsággal ismét a monitor elé szegezheti a harcosokat – minket legalábbis biztosan.

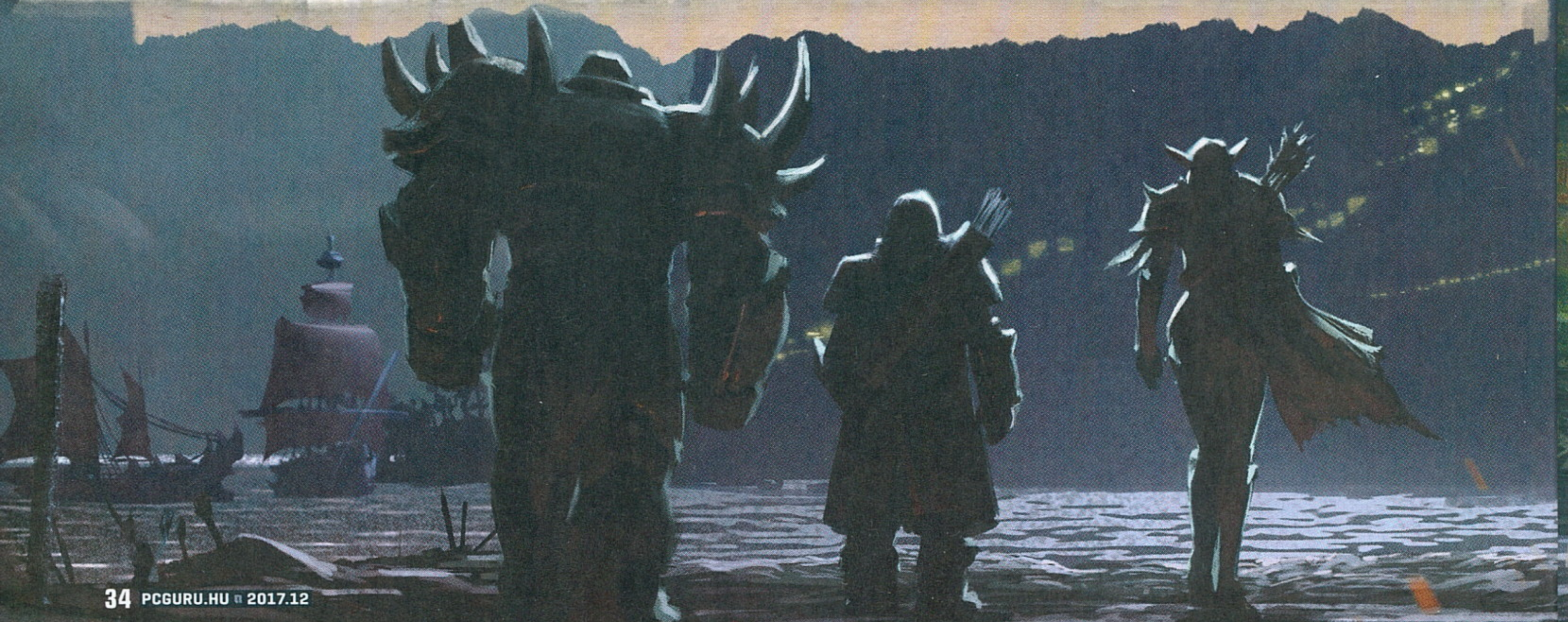
ADATOK

KIADÓ **Blizzard/ Activision**
FEJLESZTŐ **Blizzard**
MŰFAJ **MMORPG**
MEGJELENÉS **2018**

STÍLUSMINTA

World of Warcraft: Legion
2016 (BLIZZARD)

World of Warcraft: Warlords of Draenor
2014 (BLIZZARD)



Az éteri fénylények energianyalábjai célt értek, megérte hát a hosszas vízterápia, igaz, Chris?

Természetesen a hagyományos értelemben vett újítások ezúttal sem maradnak el. Kapunk plusz 10 szintet, tehát a maximálisan elérhető level a 120. lesz. Érkezik egy új terület Azeroth közepére, ami tulajdonképpen egy óriási szigetvilág, melynek két központi területén foglalnak helyet a Szövetség és a Horda játékosai (ez lesz Kul Tiras és Zandalar, azaz a frakciók fővárosai). Illetve emellé jönnek az izgalmasnak hangzó felderítő expedíciók is, az új fajok, a Warfrontok és egy vadonatúj farmolható energiaforrás, az Azerite. Lássuk ezeket!

FAJTALANKODJUNK

A közel féltucatnyi kisebb-nagyobb újdonság közül nehéz lenne kiemelni, hogy mi számít a legérdekesebbnek, de kezdjük talán az új fajok érkezésével. A Battle for Azeroth hat új fajjal bővíti ki a tartalmat, melyek közül három a Szövetség, három pedig a Horda oldalán érkezik. Ezek szerencsére nem frissen felfedezett, új, intelligens létformák (a Mists of Pandaria egyszer már elsütötte ezt), hanem a már meglévők úgynevezett alfajai lesznek. A Szövetség oldalán érkeznek tehát a Void Elfek, a Dark Iron törpék és a Lightforged Draenei-ek, a Hordáén pedig a Nightborne Elfek, a Zandalari Trollok és a Highmountain Taurenek. Mind a hat alfaj egyedi képességgel rendelkezik, és ez teszi igazán érdekessé és vonzóvá az indításukat. A hordás Taurenek például 1%-kal magasabb Versatility bányászati skillel érkeznek, valamint több húst és halat képesek lootolni. Ezzel szemben a Draenei-ek 20%-kal több XP-t kapnak vadállatok leöléséért, valamint ha meghalnak, akkor sebezni fogják a körülöttük lévő ellenségeket, és gyógyítani a szövetségeseket. Az új alfajok 20-as szinten kezdik meg az életüket, de a szokásos karakter-boostnak köszönhetően a kiegészítő indulásakor felhúzhatunk egyet 110-re. Viszont úgy tűnik, hogy ezt a karakter-boostot

Hova tűntek a régi istenek?

Tény, hogy a World of Warcraft világa hatalmas, történelme pedig gazdag táptalajt biztosíthat további kiegészítőknek és tartalmaknak is. Az egyik ilyen izgalmas téma például a Régi Istenek jelenléte, akikkel több mint 10 évvel ezelőtt érintőlegesen megismerkedhettek a játékosok Ahn'Qiraj templomában. Most viszont nagyon úgy tűnik, hogy újra visszatérnek hozzánk, és még az is lehet, hogy ők állnak Teldrassil pusztulásának hátterében is. Bár a rajongók egyelőre csak próbálják összekötni a pontokat, egyes megalapozottnak tűnő feltételezések és teóriák szerint a Battle for Azerothban újra feltűnnek majd a színen ezek a hátborzongató lények.

érdemes inkább félretenni, ugyanis amennyiben hagyományos módon húzunk fel egy ilyen karaktert, akkor egy piszok jól kinéző páncél, egy Heritage Armor lesz a jutalmunk. Bár ezek az alfajok hatalmas újdonságot nem hoznak a játékba, izgalmas vérfrissítést jelenthetnek bárki számára, főleg azoknak, akik régóta hanyagolják már a WoW világát. Kétségtelen tehát, hogy ezzel a lehetőséggel a visszatérőket célozzák meg a készítők.

SZIGET FESZTIVÁL

A kiegészítő második legnagyobb újdonsága az úgynevezett Island Expeditions, ami egy scenario alapú rendszert takar. A scenariók fontos részét képezték a Legion előtti kiegészítőknek (a Mists of Pandariaban mutatkoztak be), manapság viszont eléggé hanyagolva vannak. Hogy mi is az a scenario? Nos, ezek a tartalmak voltaképpen háromfős instance-olt területek, melyeken a játékosoknak egyszerűbb feladatokat kell megoldaniuk. Ezek a feladatok többnyire csak harcból álltak, de az Island Expedition ezen a rendszeren igyekszik csavarni egy picit. Létszám tekintetében maradnak a háromfős instance-ok, viszont a kihívás és az újrajátszhatóság mértéke nő. De közben tegyünk egy gyors kis kitérőt, hogy egyáltalán miért is beszélünk szigetekről

Nincs fantasy játék élő csontvázak nélkül, és nincsen ősi világ dínók nélkül. Na de mi van akkor, ha ez a két dolog találkozik?

és expedíciókról! Azeroth világa vérzik, feltehetően a Világfa égése okozta sokk miatt. A bolygó magjából furcsa energia párolog, ami hasonlóan az alvadt vérhez, a felszínen meghegesedik, jelen esetben kikristályosodik. Ezt az anyagot hívják Azerite-nek, ami hatalmas energiákat rejt magában. A goblinok és a gnómok megtalálják a módját, hogy ezt az energiát kitermeljék, és ilyen Azerite-ben gazdag lelőhelyek lesznek a szigetek is. Gyakorlatilag tehát az Azerite lesz a Legionben megismert Artifact Power új megfelelője, és ezért fogunk szigeteről-szigetre fosztogatni. Az expedíciók során tucatnyi különféle földnyelvre vetődhetünk el, ahol négyféle nehézségi szinten

(Normal, Heroic, Mythic és PvP) küzdhetünk majd NPC-kel, valamint az ellenséges frakciók kutatócsapataival is. A rendszer érdekessége, hogy külön MI-t fejlesztettek hozzá az itt élő NPC-k számára, akik ennek köszönhetően sokkal taktikusabban fognak játszani, mint ahogyan azt eddig megszokhattuk tőlük.
A változó időjárásnak, a napszakoknak és ellenféltípusoknak köszönhetően a tartalom is folyamatosan változni fog, szóval remélhetőleg elég izgalmas lesz a rendszer ahhoz, hogy hónapokig lekösse a kalandorokat. Érdekesség, hogy akár 3 healer vagy 3 tank is lehet egyszerre egy csapatban, a tartalom pedig ennek megfelelően fog alakulni. Változhat a kezdőhely, változhatnak a lények, a szigeten található questek, és még megannyi dolog. A hab a tortán pedig az, hogy a szigetre érkezéskor egy ellenséges csapattal is fel kell venni a versenyt (itt jön képbe a fejlesztett MI), akik ugyanúgy tepernek majd az Azerite megszerzéséért, mint mi.

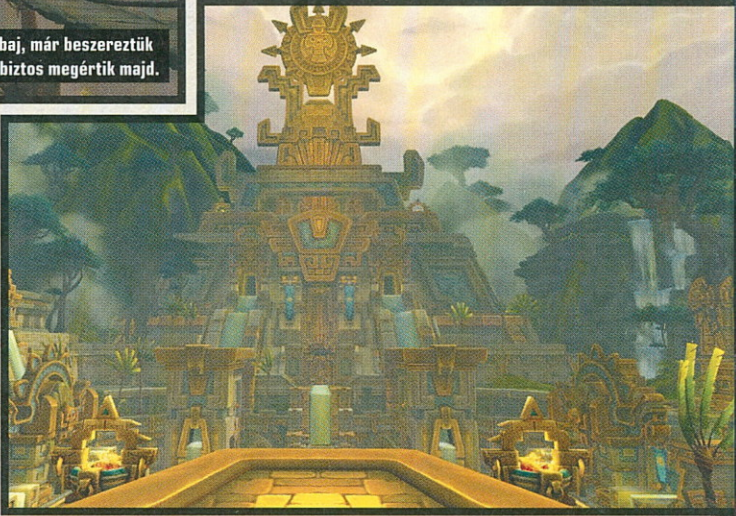
A HÁBORÚ ELKERÜLHETETLEN

Bár jómagam nem vagyok kifejezetten nagy rajongója a PvP-nek, a Warfronts érkezésére még én is felkaptam a fejem, olyannyira érdekesnek és izgalmasnak ígérkezik. A Warfronts ugyanis egy olyan játékos-játékos elleni mód lesz, amiben kétszer 20 fő vehet részt, és egy erős stratégiai vonallal ötvözi a hagyományos, sokak által (köztük általam is) imádott Alterac Valley-t.
A Warfrontsban a cél az, hogy a játékosok elfoglaljanak vagy megvédjenek egy várat, mint például a kiállításon bemutatott Stromgarde-ot (jelenleg csak ezt az egy Warfrontot mutatták be, de a készítők elmondása szerint érkezik még pár). Hasonló rendszert kell elképzelni, mint amilyen

Jön a Classic WoW!

A Blizzard éveken át harcolt a rajongói Classic szerverek kiirtásáért, de a keménymag végül célba talált, a cég ugyanis bejelentette, hogy hivatalosan is visszahozza a WoW Classicot. Hogy milyen módon, még kérdéses: a régi WoW hemzsegett a hibáktól, gyakorlatilag ég és föld a különbség a mostani verzióhoz képest. Nem volt erőegyensúly a kasztok közt, nem léteztek olyan kényelmi funkciók, mint a Talentváltás vagy a Dungeon Finder, és a grafikus motor is rendkívül elavult. Ez persze sokaknál nem akadály ahhoz, hogy nosztalgikus ujjongásba kezdjenek, de higgyétek el: a régi WoW közel sem olyan szép és jó, mint ahogyan az emlékeinkben él. Az unalmas, fárasztó és időrabló játékstílusa ma sokak számára már nehezen emészthető lenne.

Azok a hegyek blokkolják a kilátást, de sebaj, már beszereztük ellenük a szükséges tűzerőt. A falubeliek biztos megértik majd.



Látszik, hogy Chris mostanában minden idejét a konditeremben tölti. Ja, nem, ez nem ő, csak képaláírásokat is Chocho kell írjon helyette, ugye...

az előző kiegészítőben bemutatott Ashran, vagy a Lich Kingből ismerős Wintergrasp nevű zóna volt, tehát itt nem folyamatosan zajlik a harc, hanem páróránként van lehetőségünk jelentkezni. A rendszer érdekessége, hogy egyszerre ötvözi a Warlords of Draenorban megismert Garrison szisztémát és a hagyományos PvP-t, szóval érdekes kombinációra számíthatunk. Lássuk, miért!

Szóval miután bejutunk a zónába, első lépésként egy bázis felépítése lesz a feladatunk, amihez nyersanyagokat kell gyűjteni (fát és érceket), valamint területeket kell elfoglalni. A megszerzett nyersanyagból aztán a bázison különféle épületeket kell felhúzni, amelyekből további egységeket hívhatunk csatába, valamint különféle fejlesztéseknek köszönhetően bónuszokat nyithatunk ki azok számára, hasonlóan mint a Warcraft III esetében – gyakorlatilag a játékosok lesznek a peonok és a harcosok is egyben. Tehát építhetünk barrackot, armoryt, épületenként pedig kapunk egy képességfát is, amelyen különféle fejlesztésekkel javíthatunk a csapatok erején. Ezután természetesen le kell gyártani a seregünket is, és ennek a seregnek az élére kell állítani egy parancsnokot, aki további bónuszokat adhat az emberek számára. Egy törpe parancsnok például a muskétások erejét növeli meg, egy ember pedig a lovagokét. Ha pedig mindezzel megvagyunk, beállhatunk mi magunk is a csatasorba, vagy folytathatjuk a védelmet egy ostromlott várfalon. Ahhoz, hogy a védekezők vagy a támadók megnyerjék a csatát, egyszerre kell ügyelniük a támadásra és a védekezésre is, közben pedig véletlenszerű események teszik még színesebbé az egész csatározást. Bár jutalmak tekintetében még nem sokat tudhatunk, de nyálcsorgatónak bedobták a készítők pár fantasztikusan kinéző páncél képét is elénk, amiből azért kiderül, hogy megéri majd részt venni ezekben a csatákban.
Arról nem esett szó, hogy maga a PvP-rendszer jelentősebb változásokat kapna, amiből az szűrhető le számomra, hogy a készítők meg vannak elégedve a jelenlegi rendszerrel.

FOR THE HORDE! FOR THE ALLIANCE!

Mindezek mellett természetesen további érdekességekre is számíthatunk. Elbúcsúzunk például az Artifact fegyverektől, de kapunk egy kissé hasonló rendszert, Heart of Azeroth néven, ami minden játékos számára egy hatalmas erejű nyakláncot rejt, amivel a meglévő felszereléseinket turbózhatjuk majd fel (ez is hasonlóan komplex és érdekes rendszert rejt, mint a jelenlegi Artifact fegyveré, tehát fejlesztésekkel, traitekkel, és a többivel). Kikerülnek a játékból a legendary ritkaságú tárgyak, viszont marad a titanforge-rendszer, aminek hála kis eséllyel jobb cuccokat találhatunk egy-egy esemény vagy harc után. Épp a napokban derült ki, hogy nem lesznek szett-bónuszokat nyújtó tárgyak sem, tehát ezzel a lépéssel valami egészen merész húzásra szánják el magukat a Blizzardnál, ugyanis ilyen tárgyak már az első raid instance-okból is potyogtak nekünk. Újra zsugorítanak kicsit a számokon, tehát nem lesznek 1000-es item level feletti cuccaink, nem fogunk milliárdos mértékű ütéseket bevinni, valamint a kasztok is átesnek némi finomhangoláson, sokak legnagyobb örömére (vagy épp bánatára). Külön érdekesség még, hogy változik a szintezés és az úgynevezett zónák közti skálázódás menete is, aminek köszönhetően megváltozik, hogy hol és hogyan tudunk fejlődni új karakterek indításakor (ez a rendszer ugyanakkor még a Battle for Azeroth megjelenése előtt érvénybe lép majd).

Ezenkívül bemutatkozik a Communities nevű csoportosulás is, ami a hasonló érdeklődésű játékosok gyűjtőhelye lesz, tehát ha tegyük fel, érdekel a régi instance-ok teljesítése, vagy a nyílt világú PvP, akkor ezeken a csatornákon megtalálhatod a veled egy hullámhosszon lévő játékosokat. És persze kapunk új dungeonöket, új raideket és remélhetőleg még sok-sok tartalmat a későbbiekben, avagy az expanzió megjelenése után is. A fejlesztők sajnos több konkrétumról vagy izgalmas részletről nem igazán beszéltek a kiállításon (gondolok itt pl. a szakmákra), így nagyon sok kérdés nyitott maradt még a kiegészítővel kapcsolatban. A főbb csapásirány viszont már tisztán látszik, amiből kiderül, hogy egy újabb izgalmas időszaknak néznek elébe a játékosok, tele tartalommal és kalanddal. Te ott leszel az induláskor?

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ A PC GURUVAL

www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + STAR WARS BATTLEFRONT II

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	22.490 Ft
Hosszabbítással:	21.490 Ft

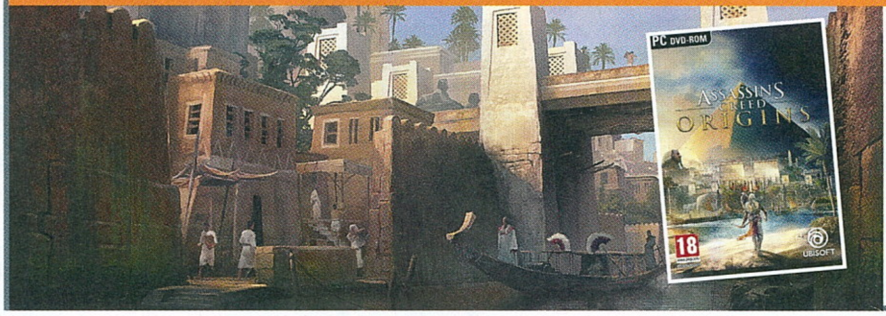
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	29.990 Ft
Hosszabbítással:	28.990 Ft

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + THE EVIL WITHIN 2

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	19.490 Ft
Hosszabbítással:	18.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.990 Ft
Hosszabbítással:	25.990 Ft

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + ASSASSIN'S CREED ORIGINS



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	22.490 Ft
Hosszabbítással:	21.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	29.990 Ft
Hosszabbítással:	28.990 Ft

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + NEED FOR SPEED PAYBACK

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	22.490 Ft
Hosszabbítással:	21.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	29.990 Ft
Hosszabbítással:	28.990 Ft

PRÓBÁLD KI TE IS A PC GURU ELŐFIZETÉST!

Érdekel az előfizetés, de még sosem próbáltad? Van egy jó hírünk: most mindössze 1500 Ft-ért fizethetsz elő a PC Guru magazin egyhavi konstrukciójára. Ez azt jelenti, hogy a weboldalunkon (pcguru.hu/elofizetesi-csomagok) az „Egyhavi előfizetés" című konstrukcióval a szokottnál 500 Ft-tal olcsóbban juthatsz hozzá egy lapszámhoz úgy, hogy közben megtudod, hogy működik az előfizetési rendszer, és milyen gyorsan kapod kézhez az újságot. Ez a különleges akció 2017. 12. 31-ig érvényes!

Itt a tél, vele pedig a legfrissebb előfizetési akcióink. Fizess elő fél- vagy egy évre, és kedvenc magazinod mellé válassz egy PC-s játékot az idei év legnagyobb durranásai közül! Vagy csak az újságra vágysz? Akkor kedvezőbb áron kaphatod meg a magazin lapszámait, ha előfizetővé válsz!

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ A PC GURUVAL

www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok

MAGAZIN ELŐFIZETÉS

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	10.070 Ft
Hosszabbítással:	9.570 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	17.990 Ft
Hosszabbítással:	16.990 Ft

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + FIFA 18

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	22.490 Ft
Hosszabbítással:	21.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	29.990 Ft
Hosszabbítással:	28.990 Ft

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + PROJECT CARS 2

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	19.490 Ft
Hosszabbítással:	18.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.990 Ft
Hosszabbítással:	25.990 Ft

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + OVERWATCH GOTY

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	20.990 Ft
Hosszabbítással:	19.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	28.490 Ft
Hosszabbítással:	27.490 Ft

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

A SÖTÉT OLDAL CSÁBÍTÁSA

STAR WARS BATTLEFRONT II

[ÍRTA CHOCHO] **A DICE csapatának két teljes éve volt arra, hogy kiköszörülje a csorbát a Battlefront játékmenetén, a folytatás pedig, bár sok területen jócskán rálicitál az első részre, sajnos botrányoktól övezve jelent meg, és még mindig nem képes felérni ahhoz az ideához, amire a legtöbb játékos egy Star Wars-lövölde esetén gondol. Pedig olyan egyszerűnek tűnik a dolog, nemde?**

A 2015-ös Star Wars Battlefrontra elsősorban két okból kifolyólag emlékeznek a játékosok: egyrészt mert nagyon szép volt, másrészt pedig mert úgy adták ki, mint egy félkész bétát, hisz a tartalma finoman szólva sem indokolta a teljes árat. Az EA és a DICE persze megesküdött az Erőre, hogy majd a DLC-k szépen felhizlalják a programot, ám ezért cserébe fizetni kellett, mint a rohamosztagos, és bár végül tényleg elég sok dolgot pakoltak a programba, összességében mégiscsak átverés szaga volt az egésznek. Ez persze nem sokakat zavart, ömlött a birodalmi credit a céget vezető császári tanácsadók zsebébe, ennél fogva pedig a folytatást is fejőstehénnek tervezték. Mielőtt persze borult volna a bili, és kitört volna a lázadás, jöttek a hangzatos ígéretek: igen, ezúttal lesz egyjátékos kampány, méghozzá egy birodalmi katona szemszögéből, aki ráadásul nő; és nem, nem egy marék pályával és véletlenszerűen ide-oda teleportáló hősegységekkel szúrják ki a rajongók szemét a multiban, hanem komoly tartalommal, amely a DICE Battlefield-sorozatát idézi. Emellett pedig, és egyszersmind a Battlefield tavaly kiadott első világháborús epizódjának hibáiból okulva, a Battlefront 2 kidolgozott fejlődési és motivációs rendszert is kap, mert az is kell 2017-ben, ugye.

A hype-csillagromboló fénysebességre kapcsolt, a károgók a hipertér szélére sodródtak, majd jött az év vége, és vele a megjelenés, azaz hogy az azt megelőző korai hozzáférés, amivel természetesen az előrendelőket jutalmazta a birodalom. Ez a csoport elkötelezett fanatikusokból állt, akik ugyan nem panaszkodtak túl sokat a bánásmódra, de azért megjegyezték, hogy itt-ott egy kicsit sokat kell grindelni egy-egy hősegység feloldásáért, meg aztán azok a beépített lootboxos mikrotranzakciók sem az igaziak, nem beszélve a játékegyensúlyt teljesen megbontó kártyarendszerről. A birodalommal szemben szkeptikus galaktikus tanács már ezek miatt a kiszivárgott infómorzsák miatt is kissé morcosan

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
DICE, Motive Studios, Criterion Software

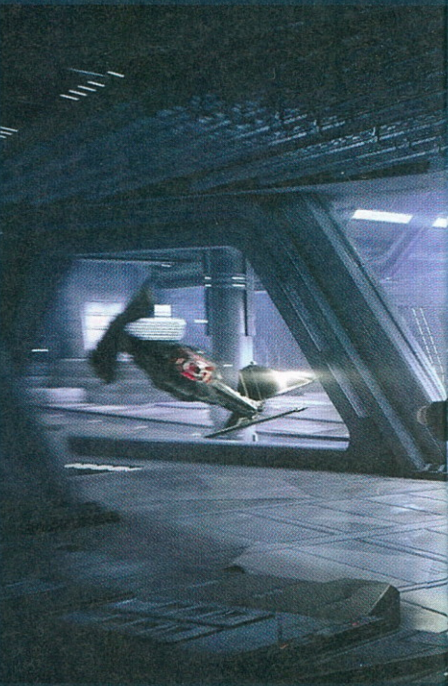
MŰFAJ
akció

INFO

MEGJELENÉS
2017.11.17.

ÁR
PC-re 16 999 Ft, konzolokra 18 999 Ft, szezonbérlet nem lesz.

GÉPIGÉNY
AMD FX 6350 / Intel Core i5 6600K CPU, 8 GB RAM, AMD Radeon HD 7850 2 GB / Nvidia GeForce GTX 660 2 GB VGA, 60 GB HDD, 64 bites OS.



NA DE AKKOR KIK IS ÁLLNAK A BATTLEFRONT 2 MÖGÖTT?

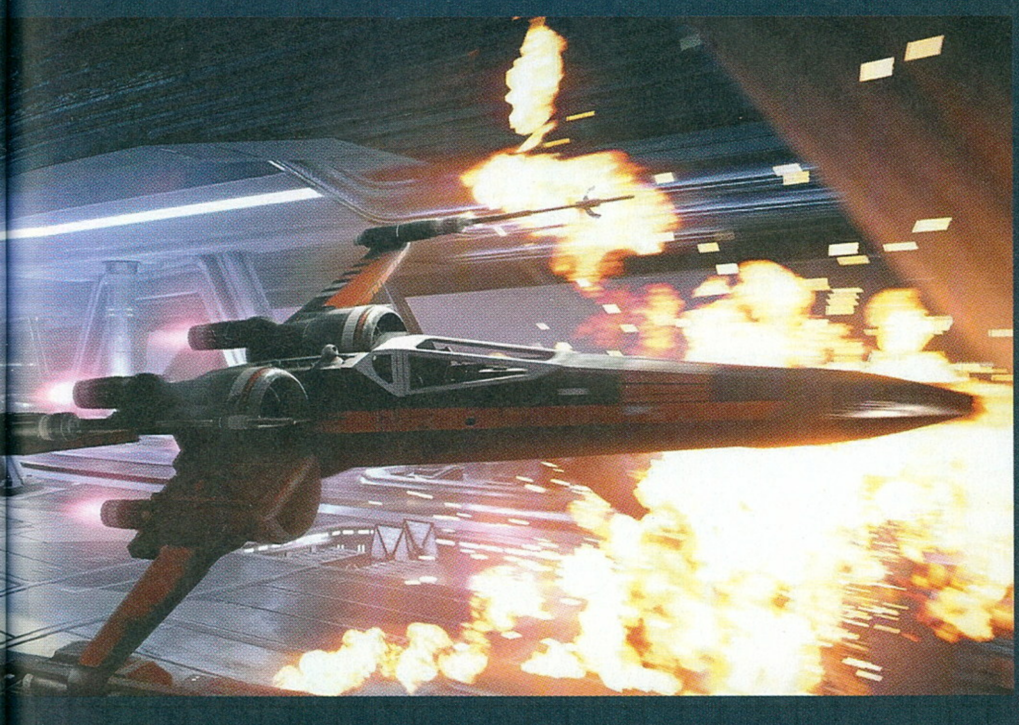
A Star Wars Battlefront 2 elején egy rakás cég logója tűnik fel, és amíg az EA meg a DICE elég egyértelműek, addig a Motive és a Criterion már nem annyira, pedig megérdemelnek egy kis dicséretet a sok savazáson túl. Az a helyzet ugyanis, hogy a történetet a Motive Studios jegyezte, melynek neve nyilván nem sokat mond, hiszen teljesen új csapatról van szó, de akik ott dolgoznak, bizony a szép emlékű Visceral Gamestől lettek átpakolva, és régebben olyan játékokon ügyködtek, mint a remek Dead Space vagy a Dante's Inferno. Aztán, a Criterion ugye készített Need for Speedeket és Burnoutokat, így ők kapták az űrharcot, ami hogy, hogy nem, a kampány legjobb jeleneteit szállította. Nincs bizonyíték rá, de a magam részéről meg vagyok győződve arról, hogy a Motive sokkal jobb sztorit írt a játékhoz, de ezt sajnos szét kellett barmolni a hősök beszuszakolásának érdekében...

figyelte az eseményeket, a lázadást azonban egy újságíró robbantotta ki, mikor a Redditre feltolt képeivel bizonyította, hogy a sajtó – persze erősen megszűrt, a lehető legkevésbé kritikus – képviselői számára biztosított korai változatban a mikrotranzakciók visszafogottabbak, avagy a már említett grindelés mértéke negyede volt a bolti verzióba ültetettnek. A népharag elsöpörte a birodalmat, a többi pedig már történelem – épp csak azt felejtették el sokan a legenda mesélése során, hogy egyébként milyen is lett maga a Battlefront 2, érdemes-e játékként tekinteni rá, főleg, hogy a birodalmi veszteségek a mikrotranzakciók kigyomlálásához vezettek. Még szerencse, hogy itt van nektek a Guru, és elmondja, hogy is van ez. Réges-rég, egy messzi-messzi galaxisban...

„Micsoda? Azért nincs rajtam a különleges egység sisakja, mert még nem halásztam ki egy lootboxból sem? A fenébe!"

NEM EZEKET A DROIDOKAT KERESTEM

Kezdjük ott, hogy a DICE nem kamuzott, valóban található kampány a Battlefront 2-ben, és mit ad Isten, egy Iden Versio nevű, elit rohamosztagos hölgy a főszereplője, aki rangját tekintve az Inferno osztag parancsnoka. Az Inferno a különleges erőkhöz tartozik, általában az ellenséges vonalak mögött vetik be, és szinte mindig csak akkor, ha valami eszelős galibát akarnak okozni a köztársaságiaknak a Birodalom admirálisai. Azaz hogy egy admirális, aki nem mellesleg Iden apja, és a hadviselés szabályainak megfelelően élete végéig hű a Birodalomhoz. Versio parancsnok az ő irányítása alatt hajtja végre hajmeresztőbbnél hajmeresztőbb küldetéseit, mígnem a 2. Halálcsillag felrobbanásakor éppen az Endoron tartózkodik, így látja, ahogy az általa szolgált hatalom elsőszámú fegyvere csillagporrá válik. Az élmény valódi traumát ébreszt Idenben, akit csak az vigasztalhat, hogy a már halott császár utolsó küldetéseit teljesítve megszilárdíthatja a Birodalom státuszát, szerte a Galaxisban. Mindez pedig nagyon jól hangzik, főleg, hogy a játék első órája során olyan képet kapunk a Birodalomról, amilyet a filmektől hiába várunk. Iden és csapata, na meg az öreg admirális elsősorban katonák, a fasiszta ideológia ugyan áthatja az életüket, mégis főként katonai szempontból figyelik a történéseket. Az ő szemükben a lázadók tényleg árulók, a galaktikus rend ellenségei, akik nem elég, hogy évtizedek óta harcolnak látszólag a semmiért, de emberek millióinak halálát is okozták mindenféle terrorakciók végrehajtásával – elég csak a már említett Halálcsillagokra gondolni, amik persze, tök látványos tűzijáték formájában robbannak apró darabokra, de valójában tele vannak emberekkel, mérnökökkel, informatikusokkal, tudósokkal és azok családtagjaival.



És hát innen nézve elég érdekes ez az egész lázadók kontra birodalmiak álláspont, szívesen elidőznénk még a fekete egyenruha ölelésében, de hiába, mert a játék második órájában persze fordul a kocka, és Idenék parancsmegtagadást követnek el, emiatt pedig azonnal árulókká válnak – azaz a drága apuka parancsa szerint meg kell halniuk. Innentől pedig szétesik a jól felépített sztori, csatlakozunk a lázadókhoz, és lövünk, ahogy a csövön kifér, miközben halálosan közhelyes és fárasztó szövegek hagyják el Iden telt ajkait. „Eddig a rossz oldalon harcoltunk, de majd most!" – csak hogy egy közepesen fárasztó példát adjak. De tudjátok mit? Ezek a „jó" részek; az igazi mélypontot ugyanis akkor üti meg a kampány, amikor behozza a filmekből ismert szereplőket, hogy azért velük is akciózhassunk a szólókampány folyamán. Belebújhatunk hát Luke Skywalker, Han Solo, Leia hercegnő, sőt még Lando bőrébe is, ám a híres karakterek pályái látványosan kilógnak a történetből, megbontják annak folyását, a végeredmény így egy borzasztóan ostoba narratív katyvasz, ami az alig négyórás hossza ellenére is unalomba fullad. Nem viccelek: a legnehezebb fokozaton játszva (azaz a harmadikon, de ha erőfeszítéssel kínoznak sem jut eszembe a neve) pontosan 4 órámba telt teljesítenem a kampányt, ami a gagyiba forduló sztorin túl sajnos játékmenetében sem képes kárpótolni. A feladatok kimerülnek a „lőjj le mindenkit" és a „nyomd meg ezt a kapcsolót" típusú, kreatívnak távolról sem nevezhető megoldásokban, az ellenfelek

HOGYAN IS FEJLŐDÜNK?

A Star Wars Battlefront 2 fejlődési rendszere borzasztóan kaotikus, de semmi vész, azért vagyunk, hogy segítsünk! Alant egy rövid, igencsak zanzásított táblázatot találhattok, benne a legfontosabb tudnivalókkal, amiket követve talán egy kicsit könnyebb lesz megtalálni az egyensúlyt az Erőben.

FEGYVERFEJLESZTÉS

Minden főbb kasztnak vannak kioldható fegyverei. Ezek megszerzéséhez kizárólag egy dolog kell: le kell lőni az adott számú ellenfelet, multiban, természetesen a szóban forgó kaszt képviselőjeként. A fegyverek többségét három fejlesztéssel is fel lehet turbózni, ezek viszont egyéni kihívásokhoz kötődnek, szóval grindelés nélkül soha nem oldjuk ki őket. Tapasztalataim szerint egyébként sok elzárt fegyver haszontalan holmi.

LOOTBOXOK

A ládák, amelyek miatt az egész játékvilág felhördült. Háromféle kapható: Trooper Crate (4100 credit), Starfighter Crate (2100) és Hero Crate (2000). Mindegyikhez oda van írva, hogy pontosan mit találhatunk bennük – kizárólag creditért lehet megvásárolni őket. Érdekesség, hogy a játékba naponta belépve automatikusan kapunk egy ládát (Daily Crate), azaz érdemes akkor is elindítani, ha éppen nem akarunk játszani.

OSZTÁLYOK

Összesen 12 osztály van a játékban, ebből viszont csak 4 állandó. A többiekkel csak azok creditért történő feloldása után, a csatákban szerzett Battle Pointok függvényében lehet játszani – és nem is mindenhol. Az osztályok (Classes) ebben a menüben szabhatók testre (Customize), ekkor jutunk el a kártyákig (lásd alant). A hősök is itt oldhatók ki creditért (vagy ládákban találjuk őket), illetve nekik is vannak saját kártyáik...

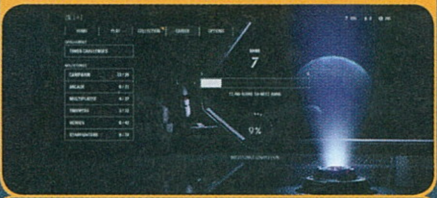
PROFIL

A gyűjteményből ugye megnyitható a profil, amit persze osztályonként lehet ellenőrizni. Itt találjuk a kártyák, a fegyverek és a különböző tauntok opcióit, illetve láthatjuk az adott kaszt kártyaszintjét – erről lesz még szó egy mellékelt dobozban. Az Ability Details gombra nyomva a karakter képességeit is meg tudjuk nézni, ezek ugyanis változhatnak a kártyák függvényében. Akárcsak az Erő esetében, itt is érdemes az egyensúlyra törekedni.

KÁRTYÁK

Már megint azok az átkozott kártyák... Bár mind a cikkben, mind egy külön dobozban szót ejtek róluk, ide is jutott belőlük. A képen látható menüt elnézve ugyanis érthetőbbé válik, mennyire bonyolult a használatuk. Balra találhatók a kaszt kártyái, a lakatoltak még nem elérhetők. Ezeket törmelékért lehet feloldani, vagy ládákban találni. Jobbra látható, hogy melyik kártya mennyiszer fejleszthető, mennyiért, és milyen kihívások kellenek hozzá.

KARRIER



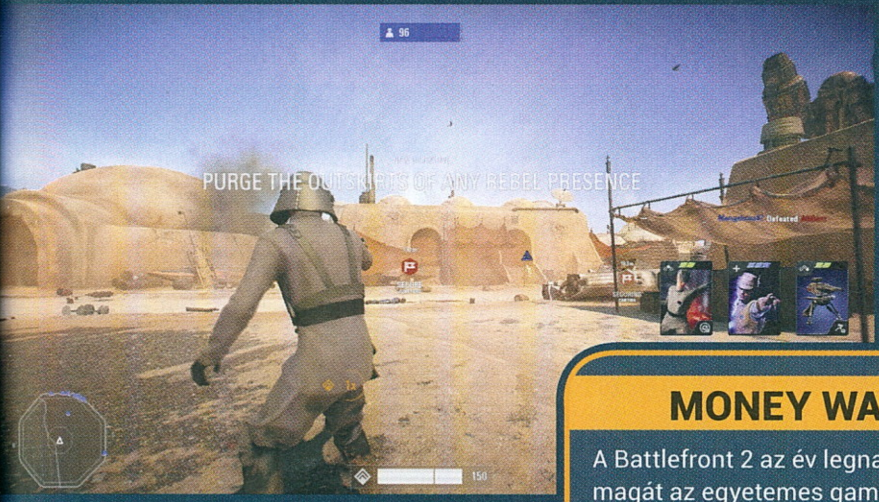
A beszédes Career menüpontban a játék különböző kihívásainak teljesítése követhető figyelemmel. A kampány, az Arcade, a multi, valamint a speciális kasztok challenge-jei és mérföldkövei mind fel vannak sorolva, mint ahogy azt is láthatjuk, hány pont kell még a következő szint eléréséhez. Sok haszna nincs ennek, de azért el lehet nézegetni, meg látható, hogy pontosan hány százalékát oldottuk fel a játéknak.

pedig tulajdonképpen vagy mesterlövészek, vagy sima rohamosztagosok, esetleg nehézfegyveresek vagy tisztek – kész, kifújt, ezeket az embereket fogjuk ezerszámra legyilkolni a béke nevében, miközben kiderül, hogy a fehér rohamosztagos egyenruha jórészt nőket rejt, mert ki tudja, miért, mindig ugyanaz a női hang kiált fel, hogy „jaj, meglőttek". Időnként pedig bejön a képbe egy lépegető, vagy kiírja a játék, hogy lopakodhatunk is, de minek, ha előbb-utóbb úgyis lövöldözésbe torkollik a küldetés.

Az mindenesetre bizonyos, hogy a lázadók és a birodalmiak nem valami metafizikai kérdésfelvetésen balhéztak össze, mert mind a két oldalon kétbites idióták harcolnak, akik simán beállnak az össztűzbe, várva, hogy fejlövéssel végezzünk velük. Vannak társaink is, hasznuk azonban nincs, mert egyszerre vakok és süketek, a mellettük álló katonát sem tudják eltalálni. És akkor az olyan fokú igénytelenségről még nem is beszéltem, mint hogy a mentésrendszer a PS2-es korszakot idézi (nem helyszínhez, hanem feladathoz kötött, ergo megeshet, hogy nem ott folytatódik a játék, ahol abbahagytuk), vagy hogy Luke fénykardja minden objektumon átlóg, mi több, a víz alá állva sem füstöl, pedig ezeket a dolgokat már a 15 éve megjelent Jedi Outcastben is láttuk. Ja, és ha már fénykard, akkor csonkolás, igaz? Fenét, ez a Star Wars, kérem, gyerekbarát, egy csepp vér nem folyik el a képernyőn a nagy komolykodás közepette, sőt még a brutálisan forró penge sem hasítja át a rohamosztagosok testét. Ezenfelül nincsenek animációk arra, amikor az emberünk megnyom egy gombot, sőt még szájmozgás sem mindig került a játékba, elvégre minek az így 2017 végén, ugye. A monoton lövöldözést egyedül az űrhajós részek dobják fel: időről időre bepattanunk egy TIE vagy egy X-Wing pilótafülkéjébe, hogy egyszerű, de szórakoztató feladatokat oldjunk meg, azaz lelőjünk pár ellenséges gépet, vagy szétlőjünk valami nagyobb dolgot, úrállomást, ilyesmit. Ezek a jelenetek az egyedüliek, amik kicsit feldobják a játékmenetet, ez pedig azért nagyon szomorú, mert az első órában látottak alapján biztos vagyok abban,

AKI SZERENCSÉS A KÁRTYÁBAN...

A cikkben már volt szó a kártyákról, de nem mentem bele túl mélyen a dologba, nehogy szívroham legyen a vége. Kétféle kártya található a játékban: a Boost Cardok passzív képességekkel ruházzák fel a multiplayer karaktert, míg az Ability Cardok valamilyen használható képességet adnak, azaz fegyvert, kütyüt, ilyesmit. Felsorolni őket egy örökkévalóság lenne, így csak az alapokat tisztáznám: kártyákat vagy a ládákban találunk, vagy kioldjuk őket a Crafting Parts néven emlegetett törmelékből. A megszerzett kártyák erősíthetők is: ez esetben szintén törmelékért fejleszthetjük őket, de a fejlesztésnek vannak korlátai, úgymint kihívások, amiknek meg kell felelnünk. Ezek kártyánként változnak, és nagyon specifikusak. Érdemes jó előre kigondolni, milyen irányba szeretnénk hát fejlődni, hogy annak megfelelően játszva gyűjthessük a pontokat. A négy fő osztály számára mindkét kártyatípus elérhető, az olyan ideiglenes kasztok viszont, mint a járművek, hősök vagy az Enforcer, csak Boost Cardokkal fejleszthetők.



MONEY WARS GAMBLEFLOP 2

A Battlefront 2 az év legnagyobb videojátékos botrányával írta be magát az egyetemes gamer-történelembe. A játék megjelenése előtt már tudható volt, hogy lesznek benne ládák és mikrotranzakciók, a lufi azonban akkor durrant, mikor kiderült: az EA az újságíróknak kiküldött megjelenés előtti változatban lecsökkentette a hősök árát, így csak negyedannyit kellett értük grindelni, mint egyébként. A kiadó minden bizonnyal így szerette volna emelni a cikkek végi pontszámokat, a terve azonban visszafelé sült el, és ezen sorok papírra vetésekor úgy áll a helyzet, hogy a Battlefront 2 az első részhez képest bukás lesz. A ládák és mikrotranzakciók a premier előtt el lettek távolítva a játékból, legalábbis ideiglenesen – a menüben még vannak rájuk utaló nyomok, de üres oldalra dobnak (nálam itt ki is fagy a játék). Ezenfelül a korábban nevetségesen sok kreditbe kerülő hősök ára is csökkentésre került. A visszalépést eleinte sokan a játékosok heves reakcióinak tudták be, később a DICE gerincnövesztésének, de végül kiderült: valójában a Disney, azaz a Star Wars jogtulajdonosa szólt be a kiadónak, hogy ezt azért mégsem kéne.

hogy volt itt lehetőség. Ha követték volna Idenék útját a fejlesztők, ha nem erőszakolták volna bele a sztoriba a filmek hőseit, talán még egy egész korrekt kampányt is kaphattunk volna – de nem. Volt valahol egy öltönyös kockafej, aki kitalálta, hogy Luke és Han nélkül nem Star Wars a Star Wars, így csak azért is bele kellett őket tenni a sztoriba – annak ellenére, hogy valójában csak Luke szereplése ad hozzá valamit a történethez, csupán vele tudtak mit kezdeni az írók, a többieket még hallgatni is kínos. Lando például a huszadik fejbe lőtt rohamosztagos után vidáman benyögte, hogy „ez de jó móka" – én meg elhajítottam a fejhallgatót a fenébe...

> *Amennyiben a Birodalom videojátékot tervezne, minden bizonnyal olyan lenne, mint a Star Wars Battlefront 2.*

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

De persze ki játszik Battlefrontot a sztori miatt, elvégre ez egy kezdettől fogva multira kihegyezett játék – és ez valóban így van, a Multiplayer opciók azok, amelyekre elsősorban fókuszált a DICE, és hát a battlefieldes hagyatékukat elnézve ehhez is értenek a legjobban. Két éve ugye az volt a legnagyobb baj a játékkal, hogy tartalmilag elég szerény volt; na, ez nem mondható el a folytatásról, ugyanis összesen 11 pályát kapunk, köztük olyan lenyűgöző helyszínekkel, mint az első rész után alaposan felturbózott Jakku, a régi jeditemplomokkal teli Yavin IV, a tényleg gyönyörű Naboo vagy épp az Az ébredő Erő Starkiller Base-je. Játékmódból is van elég. A multi gerincét a Galactic Assault nevű mód képezi, melyben összesen negyvenen csaphatnak össze, 20-20 játékos a lázadók és a birodalmiak oldalán. Ennek a játékmódnak a különlegessége, hogy amint elvégezzük a szükséges feladatokat, a hatalmas pályán kénytelenek leszünk előre nyomulni vagy épp visszavonulni, mert az adott terület az ellenség kezére kerül – ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy kapunk egy kis időt az új terem elérésére, majd ott folytatódik a küzdelem, újabb feladatokért, és ha azokat is elvégeztük, újra mozognunk kell. A játékosok tehát rá vannak kényszerítve a csapatos helyváltoztatásra, ami remek dolog, ezzel ugyanis elkerülhető a csapatok szétszóródása. Ezen túl vannak kasztok is, amelyek teljesen eltérő fegyvereket és képességeket rejtenek.

Az Assault ugye a gyors támadó osztály, van ezenkívül nehézfegyveres Heavy, mesterlövész Specialist vagy épp pisztolyos irányító Officer – és ha ezek nem volnának elegek, a pályákon szerzett Battle Pointokból további időleges kasztokat lehet feloldani, például valamilyen járművet, droidot, különleges egységet vagy épp hőst. A hősök a Battlefront 2 alfái és omegái: olyan sztárokkal vonulhatunk harcba, mint Luke, Han, Rey vagy akár maga Vader nagyúr – a teljes csapatról a keretes anyagban olvashattok. Na, ők voltak azok, akiket a fejlesztők tervei szerint csak masszív grindelésért lehetett volna feloldani, majd azt követően csak nagyon jó játékbeli teljesítmény fejében táncba

A multiban kioldható hősökkel nagyon jól lehet kaszabolni ugyan, de a játékegyensúly hiánya miatt ez sem tökéletes.

HŐSKÉPCSARNOK

A Star Wars Battlefront 2-ben összesen 14 hőst vagy rosszfiút oldhatunk fel, akik mind ismerősek lehetnek a filmekből. Lássuk, kikkel hódíthatjuk meg a Galaxist! A nevek és képek mellett az alap képességekre is kitérünk, a Boostok viszont maradjanak meglepetések!

HAN SOLO

DETONITE CHARGE: Egy eldobható, tapadós kütyü, ami gombnyomásra robban fel.

SHAERSHOOTER: Pár másodpercig gyorstüzelhetsz a DL-44-gyel.

SHOULDER CHARGE: Roham, Han vállal nekifut az előtte álló ellenfélnek.

REY

DEATH STRIKE: Rey előrelendül, és a fénykardjával sebzi az útjában állókat.

MIND TRICK: Jedi elmetrükk, ami összezavarja az ellenfeleket.

INSIGHT: Az Erővel láthatóvá válnak a közelben lévő ellenfelek, növekszik a stamina és a sebzés.

BOBA FETT

FOR THE HUNT: Fett eltűnik a radarról, és láthatóvá válnak a körülötte lévő ellenfelek.

ROCKET BARRAGE: Kis rakétákat lő ki Fett kesztyűjéből.

CONCUSSION ROCKET: Egyetlen lövedék, ami agyrázkódást okoz az ellenfélnek, összezavarva azt.

DARTH MAUL

SPIN ATTACK: Maul gyorsan pörögni kezd a dupla fénykardjával.

CHOKE HOLD: Fojtogatás az Erő segítségével, az ellenfelet a földre hajítva tovább sebezhetjük.

FURIOUS THROW: Maul elhajítja a fénykardját.

FRENZY (PASSZÍV KÉPESSÉG): Minél több killt szerez Maul, annál rövidebb lesz a képességeinek a cooldown ideje.

BOSSK

DIOXIS GRENADE: Gázgránát, ami sebzi a közelben állókat.

PREDATOR INSTINCT: Robbanó töltények + hőlátás és megnövekedett fizikai erő.

PROXIMITY MINES: Három kis tapadós akna, elég nagy sebzéssel.

CHEWBACCA

SHOCK GRENADE: Gránát, ami kisebb rakétákra bomlik, melyek elektrosokkal sebzik az ellenfeleket.

FURIOUS BOWCASTER: A nyílpuska túltöltése, maximális sebzésű lövedékek eregetése, újratöltési idő nélkül.

CHARGE SLAM: Chewbacca a földre sújt, a környezetében mindenki sebződik.

vinni; ez a végső verzióban nem így van, nagyon könnyen kioldható mindenki, a csatákat pedig ez a rendszer sokkal élvezhetőbbé és kiegyensúlyozottabbá teszi, mint az első rész random power-upjai. Az ötlet ugye valami olyasmi, hogy a legjobban teljesítő játékos kapja meg a hősöket, azaz ő szolgálhatja leginkább a csapat érdekeit – de sajnos mindez az odafigyelés a kukában landol, mert van a játékban egy úgynevezett kártyarendszer. Minden állandó kasztnak és hősnek vannak feloldható kártyái, ezeket ládákból nyerhetjük ki, vagy a Crafting Parts néven futó törmelék fejében vehetjük meg őket. A kártyák aktív vagy passzív képességeket biztosítanak, és némelyik nagyon durva boostot jelent, teszem azt 200-as HP-t, gyors regenerálódást vagy akár jelentősen felfokozott sebzést. Mivel a kártyák megszerzése alapvetően véletlenszerű, ezért a hősökkel ellenétben bárkinek lehetnek nagyon erős lapjai, így hiába az érzékeny hősrendszer, ha jön Pistike, és a gyökér sugárfegyverének 50%-os plusz sebzésével szétlövi a gyanútlan Luke fejét. Oké, ez nyilván csúsztatás, de szerintem értitek, miről beszélek. És hogy mik azok a törmelékek, meg Battle Pointok? Meg mit jelent, hogy feloldjuk a kártyákat? Na és az mi, hogy lehet őket erősíteni?

Bonyolult kérdések, amikre csak bonyolult válaszok adhatók – az történt ugyanis, hogy a Battlefront 2 grindelésre és mikrotranzakciókra kihegyezett fejlődési metodikája ezek kigyomlálásával egy kaotikus katyvasz lett, amit elmagyarázni nehéz, kitapasztalni pedig egyenes utálatos. Engedjétek meg, hogy egy példával illusztráljam a dolgot! Képzeljétek el, hogy összegyűjtöttetek egy csomó creditet a meccs végére, és szeretnétek sikeresebbek lenni. Vesztek hát belőle egy lootboxot, ami bumm, kiad öt különböző cuccot. Ezekből kettő már megvan, de semmi vész, beválthatók creditre – a maradék három cucc közül azonban neked egyik sem megfelelő! Sebaj, bedobod őket egy-egy olyan kasztba, amikkel alig játszol. Emiatt azok kártyaszintje emelkedik, és lám, észreveszed, hogy némi törmelékért fel tudod fejleszteni a mesterlövész azon képességét, hogy visszatöltse a saját HP-ja egy részét minden fejlövéskor – ezt meg is teszed, és onnantól pont elérhetővé válik egy új fegyver a kasztnak, ami elég jónak tűnik, de a scopehoz teljesíteni kéne a flintához kapcsolódó kihívások egyikét, avagy megölni vele 280 ellenfelet. Ekkor eleged lesz az egészből, és inkább mész vissza Battle Pointokat farmolni a meccsekre, hátha kaszabolhatsz egyet Yodával... Igen, mindez zavaros, idegesítő és fölösleges, hisz megbontja a játék dinamikáját, egyszersmind nem attól lesznek jobb cuccaid, mert ügyesen játszol, hanem mert kioldasz egy dobozt, ami

„Bezzeg mikor még a Birodalomért harcoltam, rendes egyenruhám volt, erre tessék, a lázadóknak kukásmellényre futja."

DARTH VADER

LIGHTSABER THROW: Vader elhajítja a fénykardját.

FOCUSED RAGE: A közelharci támadások nem fogyasztanak staminát, de többet sebeznek a szokottnál.

CHOKE: Egyszerre több, Vaderrel szemben álló ellenfél fojtogatása és erőteljes földhöz vágása.

EMPEROR PALPATINE

CHAIN LIGHTNING: Villámokat szór a császár, akit elér, sebződik.

DARK AURA: A császár a levegőt vonja az Erő hatalma alá, a közelben lévők sebződnek.

ELECTROCUTE: Elektrosokk, akit elér, lebénul.

IDEN VERSIO

STUN DROID: Iden kis droidja lebénítja a közelben álló ellenfeleket.

PULSE CANNON: Iden egy, a szokottnál jóval erősebb puskát kap, maximális sebzéssel ellátva.

DROID SHIELD: A kis droid felhúz egy pajzsot Iden köré, védve őt a sebzéstől.

KYLO REN

PULL: Kylo magához rántja az ellenfelet.

FRENZY: Dühroham, Kylo mindenkinek nekiesik a fénykardal.

FREEZE: Lebénítja a közelben álló összes ellenfelet.

LANDO CALRISSIAN

SMOKE GRENADE: Füstgránát, ami blokkolja az ellenfél látását, de Landóét nem.

SHARP SHOT: Egyetlen nagy erejű lövés, de fókuszba kell venni az ellenfelet.

DISABLER: Kütyü, ami minden közeli más eszköz radarját blokkolja, és sokkolni is tud.

LEIA ORGANA

FLASH GRENADE: Villanógránát, ami elvakítja az ellenfeleket.

RAPID FIRE: E-11-es puska, megnövekedett tűzerővel.

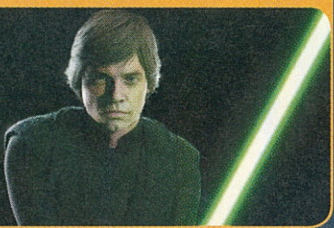
SQUAD SHIELD: Egy pajzs, ami védi azokat, akik beállnak alá.

LUKE SKYWALKER

PUSH: Erőlökés, ami feldönti, mélybe taszítja az ellenfelet.

REPULSE: Luke a talajon át sebzi ellenfeleit az Erő segítségével.

RUSH: Megnövekedett sebesség.



YODA

UNLEASH: A közelben lévő ellenfelek sebződnek és hanyatt esnek. A képesség ereje nő, ha közben Yoda blokkol is.

PRESENCE: Yoda magát és a környezetében lévő szövetségeseit is gyógyítja.

DASH ATTACK: Yoda háromszor lendülhet előre, sebezve azokat, akik az útjában állnak.

vagy előnyös dolgokat tartalmaz, vagy nem. És itt még csak olyan felosztás sincs, mint az októberi számunkban tesztelt Forza 7-ben, ahol a ládáknak saját kategóriája van, tehát lehet benne regular cucc, de akár legalább egy kizárólagos legendary is. Igen, ezek itt is élnek, a kártyáknak van ritkasági szintje, szóval, ha a legjobb kell, ki kell őket kraftolni, amihez játszani kell, hogy legyen elég törmeléked, amit aztán be kell váltani alapkártyára, majd a következő szint eléréséhez kihívásokat csinálni, és… Nem, nem, elég, könyörgöm, segítsetek, mert ha ez így megy tovább, megőrülök! Főleg mert az egésznek semmi értelme sincs, a meccseket ugyanis többségében csak az dönti el, hogy melyik oldal szerzett több killt, avagy érte el a képernyő tetején látható ütközőszámot. Ennyit az objektívákról.

Egyszerűen elképzelésem sincs, hogy lehetett ezt ennyire elbaltázni. Maga a lövöldözés ugyanis elég élvezetes, a fegyverek jópofák, még a pontokért kioldható hősök és erősebb kasztok is működnek, szórakoztató velük játszani. Ráadásul saját képességeik is vannak, ami miatt még változatos is a harcmodoruk. A játékmódok felsorolását pedig be sem fejeztem, pedig van itt hősökre koncentráló csata, űrharc, sőt még egy Arcade-nak nevezett mód is, ahol időhöz vagy leölt ellenfelek mennyiségéhez kötött kihívásokban versenyezhetünk

ÉRTÉKELÉS

A pofátlan üzletpolitika találkozása a közepes játéktervezéssel. Sajnos ez így minden, csak nem jó.

TÁLALÁS:	90%
TARTALOM:	70%
JÁTÉKÉLMÉNY:	50%

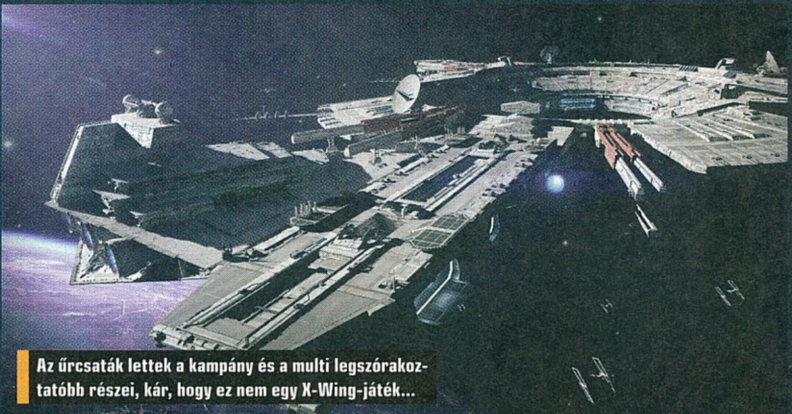
PRO

Hangulatos Star Wars-lövölde, szép grafikával és jó zenével. Ja és igen, javították az előd legnagyobb hibáját…

KONTRA

… hogy aztán újakat kövessenek el. Egy grindfest az egész, átláthatatlan fejlődéssel és kiegyensúlyozatlan multival.

60%



Az űrcsaták lettek a kampány és a multi legszórakoztatóbb részei, kár, hogy ez nem egy X-Wing-játék…

a barátainkkal. De mindez elvész az összebarmolt fejlődési rendszer hátterében, ami csak arra emlékezteti a játékosokat, hogy ezt a programot eredetileg egy pay-to-win darálásnak tervezték.

NE ENGEDJETEK A SÖTÉT OLDAL CSÁBÍTÁSÁNAK!

És akkor most jöhetne a szokásos szöveg arról, hogy egyébként milyen szép a játék (tényleg szép), milyen jó a Star Wars hangulat (tényleg jó), vagy mennyire szuper a zene (tényleg szuper) – de nem jön, mert mindezek olyan apróságok, amelyek nem feledtetik el velünk a tényt, miszerint a Battlefront egy kisiklott fejlesztés eredménye. Ez pedig fokozottan dühítő, kiváltképp, ha arra gondolok, hogy milyen sok lehetőség rejlett ebben a programban. A pályák például kifejezetten jók, változatosak, tele vannak elágazásokkal, szerintem még akár 80 fős csatákat is simán elbírnának. A technikai háttér szintén rendben van, a DICE világbajnok Frostbite motorja PC-n és konzolon is jól muzsikál, bár utóbbin azért hajlamos sokat töltögetni. A tesztelés alatt bele-belefutottam bugokba, beakadó menükbe, de ezek nem olyan dolgok, amiket ne lehetne fél perc fejlesztői munkával kijavítani. A fejlődés katasztrofális mivoltát és a kiegyensúlyozatlan multiplayert azonban nem 1-2 folt lesz helyre billenteni, és amíg ezekkel baj van, a Star Wars Battlefront 2 is jobban teszi, ha a sithekkel együtt az árnyékban marad.

HŐSÖM, HŐSÖM, MONDD MEG NÉKEM

LEGO MARVEL SUPER HEROES 2

[ÍRTA BATE] ***Alig két hónapja írtunk a PC Guru hasábjain a kifejezetten jól sikerült The LEGO Ninjago Movie Video Game-ről, és máris itt a legújabb LEGO-kaland, méghozzá a Marvel Super Heroes folytatása, amiben minden korábbinál szélesebb és érdekesebb karakterkínálat várja a játékosokat.***

„A LEGO Marvel Super Heroes nemcsak az egyik legjobb LEGO-játék, amivel valaha játszottunk, de az egyik legjobb szuperhősös program is, épp ezért nem csak a megrögzött rajongóknak ajánljuk, hanem mindenkinek!" – írtam pontosan négy évvel ezelőtt, és hiába telt el azóta közel fél évtized, továbbra is úgy gondolom, hogy a Traveller's Tales első Marvel-játéka az egyik legjobb rész az egész LEGO-sorozatban. A 2016 januárjában megjelent, a Bosszúállók-filmen alapuló LEGO Marvel's Avengers sajnos nem tudta megismételni a korábbi bravúrt, de most megérkezett a valódi folytatás, a LEGO Marvel Super Heroes 2, és tesztemben arra keresem a választ, hogy a folytatás vajon képes-e a nagy elődje nyomába érni.

VANNAK DOLGOK, AMIK NEM VÁLTOZNAK

LEGO-játékról van szó, így az alapok ismerősek lesznek. A ránk váró pályákon különböző képességekkel bíró karaktereket irányítunk, és amellett, hogy el kell jutnunk A-ból B-be, útközben a szereplők speciális tulajdonságain alapuló logikai feladatokat kell megoldani, illetve számos rejtett, illetve elsőre elérhetetlen apróság várja, hogy felfedezzük és megszerezzük. Ahogy az a kezdetektől jellemző a TT-s LEGO-játékokra, a pályák teljesítése után elérhetővé válik a Free Play-mód, ahol már bármelyik korábban megnyitott karaktert használhatjuk, és az ő segítségükkel az előzőleg megoldhatatlan részletek is teljesíthetővé válnak. Ezúttal is gyűjthetünk Minikiteket (200 darab), aranykockákat (255 darab), meg kell menteni Stan Lee-t (50 helyen), összesen pedig 236 Marvel-karakter és jármű oldható ki, és most már vannak speciális rózsaszín elemek is (összesen 10), amiket különleges Gwenpool-küldetések megoldásával lehet megszerezni. Utóbbiak egyébként különálló feladatok, amiknek akkor érdemes nekiesni, ha már végigverekedtük magunkat a sztorimód nem kevesebb, mint 20 pályáján...

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
Traveller's Tales, TT Games

MŰFAJ
akció/platformer/kaland

INFO

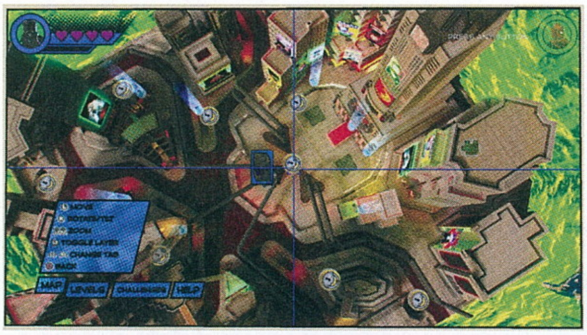
MEGJELENÉS
2017.11.14.

ÁR
30 euró, kb. 9000 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel Core i3-3240 / AMD Athlon X4 740 CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 460 / Radeon HD 5850 1 GB VGA, 16 GB HDD.

ZAVAR AZ IDŐBEN

A LEGO Marvel Super Heroes 2 legnagyobb erőssége a sztori, ugyanis az alkotók úgy választottak főgonoszt (a jövőből „származó" Kang, a hódító lesz ellenlábasunk), hogy őt használva még a négy évvel ezelőtti résznél is változatosabb helyszínekkel és karakterkínálattal ajándékozhassák meg a játékosokat. A történet a Chronopolis névre hallgató „világ" körül bonyolódik, amit Kang tizennyolc különböző hely és idősík darabkáiból rakott össze: lesz itt vadnyugat, a Hydra uralta város, klasszikus és noir New York, középkori Anglia, Wakanda, Asgard, Atilla, Sakaar, az ókori Egyiptom és még sorolhatnám. Ezek a helyszínek ráadásul nem csak szimpla pályák, hanem önálló kis világok, ahol a



sztorimissziók mellett mellékküldetések is várják a játékosokat, így a nagyjából 10-12 órára rúgó kampány csak a kezdet, a program legalább 30-40 órányi elfoglaltságot kínál azoknak, akik szeretnének mindent összeszedni és elérni a 100%-ot.

A legtöbben persze csak a sztorival foglalkoznak, és nekik mindenképpen jó hír, hogy már csak ezért érdemes elindítani a LEGO Marvel Super Heroes 2-t. Nem egy újramesélt történetet kapunk, mint az avengersös részben, hanem teljesen eredeti kalandot, amire korábban még a képregényekben sem volt példa. A kampány legnagyobb erőssége a helyszínek változatossága: egytől egyig eltérnek egymástól, ráadásul ezúttal is remekül ki vannak dolgozva. Részletesek, jól néznek ki, élvezet felfedezni őket. Ennél pedig csak egy dolog jobb, hogy a különböző világokban hihetetlenül jópofa karaktereket irányíthatunk.

Természetesen most is felbukkannak az olyan jól ismert hősök, mint Vasember, Amerika Kapitány és Pókember, de mellettük olyan kevésbé „elhasznált" figurák is fontos szerephez jutnak, mint Captain Marvel, She-Hulk, Spider-Gwen, White Tiger, Doctor Strange, Fekete Párduc, Fenegyerek, Kamala Khan, az Embertelenek (Inhumans), Darázs és még sokan mások. Ezek a szereplők nem csak a kinézetükben térnek el egymástól, hanem tényleg egyedi képességekkel is rendelkeznek, és ami a legfontosabb, saját személyiségük van, így valóban szórakoztató megismerni és irányítani őket. Pókembernek be nem áll a szája, a fiatal Kamala Khan majd szétrobban az örömtől, hogy igazi nagyágyúkkal akciózhat, Doctor Strange mindig megfontolt, és akad néhány érdekes trükkje, Thor macsóként osztja az észt, és mellettük a rosszfiúkra sem lehet panasz. M.O.D.O.K., Klaw, Man-Ape, Black Knight, Korvac, Kang és a többiek szintén olyan ellenfelek, akik nem számítanak lerágott csontnak, és kifejezetten mókás jól elpáholni őket.

ÉRTÉKELÉS

BATE

A 2013-as LEGO Marvel Super Heroes az egyik legjobb LEGO-játék, ami valaha készült, és ha a folytatás nem is olyan jelentős, mint az elődje, még így is kiváló szórakozást biztosít.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

A programon érezni, hogy a fejlesztőcsapat imádta ezt a munkát, és a lelkesedésük gyorsan átragad a játékosra is.

KONTRA

A régi hibák sajnos továbbra is bosszantóak, és nem szabad elfelejteni, hogy jelentős újdonságokra ezúttal nem futotta.

85%

ŐRÜLET, DE MÉG MINDIG MŰKÖDIK

Viszont a játékmenet szempontjából a LEGO Marvel Super Heroes 2 nem nyújt túl sok újdonságot. Az egyetlen, eddig sosem látott rész a négyfős aréna-mód, ahol a barátainkkal eshetünk egymásnak a kedvenceinkkel. Emellett érdemes megemlíteni a térkép nézetet, ami világonként mutatja meg, hogy merre találhatók a 100% eléréséhez szükséges különböző mellékküldetések. Utóbbi persze csak kényelmi funkció, ami egyértelműen egyszerűbbé teszi a legelhivatottabbak dolgát. A helyzet pedig az, hogy valójában nincs is szükség hatalmas újdonságokra. A LEGO-játékok jól bevált receptje továbbra is remekül működik, és a fejlesztők ezúttal is olyan mennyiségű egyedi tartalmat pakoltak a munkájukba, hogy egy pillanatra sem hiányoznak a forradalmi újdonságok. A sztori érdekes, a karakterek jópofák, a humor most is a helyén van: a LEGO Marvel Super Heroes 2 egész egyszerűen játszatja magát, mi pedig kiválóan szórakozunk.

KIVÉVE, MIKOR NEM

Persze a helyzet korántsem tökéletes. Ahogy a játékmenet sem változott jelentősen, úgy a régi hibák is megkeserítik a szuperhősöket terelgető felhasználók életét. A kamerakezelés még mindig korlátozott, akadnak beláthatatlan pályarészek, az ugrálás és a kiszámíthatatlan földet érés még mindig képes agybajt okozni, ahogy az is, hogy sokszor ugyanazon a gombon vannak a különböző funkciók, és hiába akarunk beszállni, mondjuk, egy vezethető járműbe, helyette mindig a karakterváltás jön össze. Ezek apróságok, de néha képesek voltak annyira felbosszantani, hogy legszívesebben a sarokba hajítottam volna a kontrollert, amikor sokadszor kellett ilyesmivel vesződnöm a normális továbbhaladás helyett. Arról nem is beszélve, hogy a program néha egész egyszerűen beleroppan a töltésbe, és szépen összeomlik, elveszítve az el nem mentett teljesítményünket...

A kockahősök visszatértek, és pont olyan imádnivalók, mint négy évvel ezelőtt. Nem csak rajongóknak ajánlható játék!

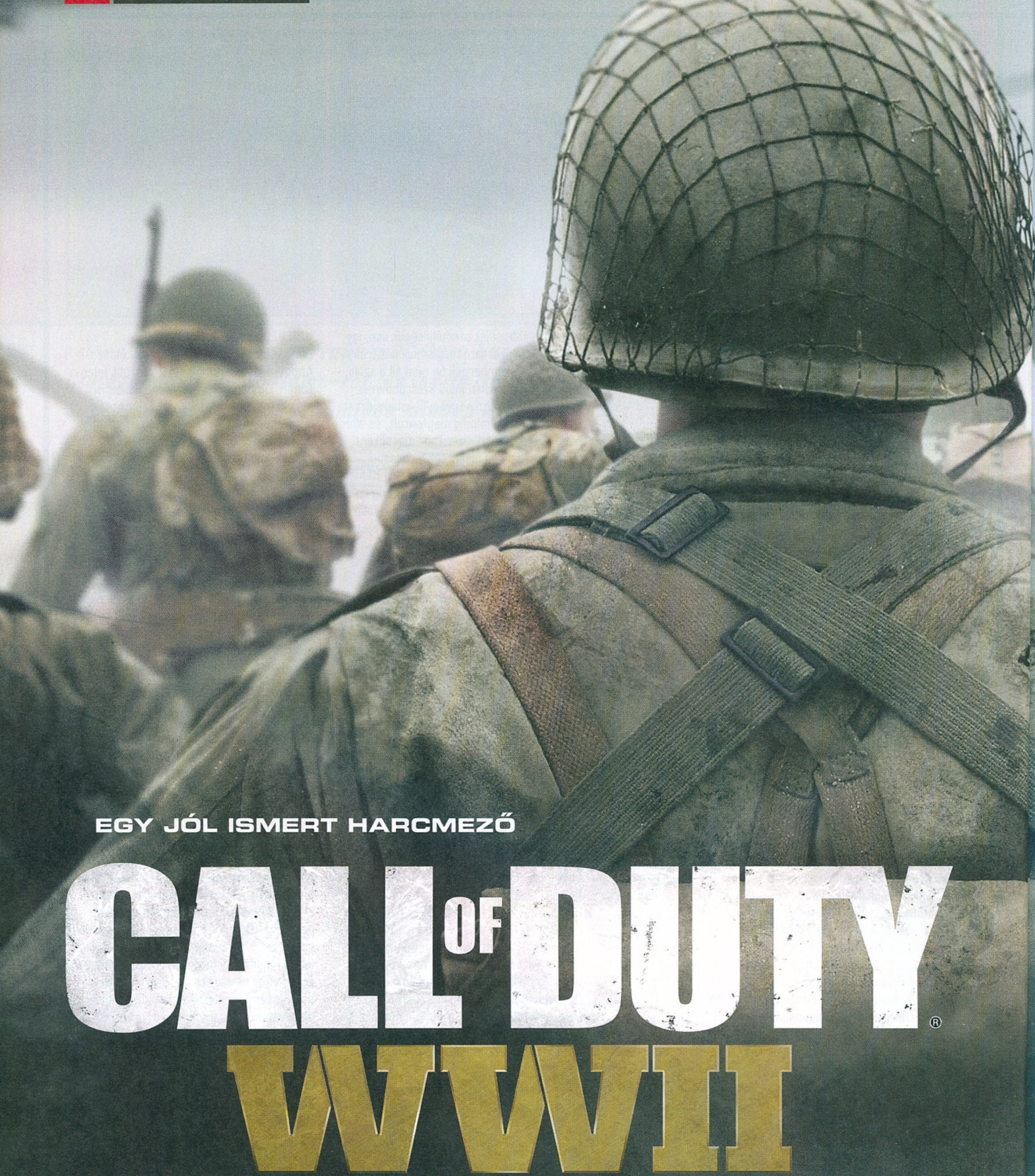
GYŰJTEMÉNYBE VELE!

Viszont hiába vannak továbbra is bosszantó hibák a Traveller's Tales legújabb munkájában, mégsem lehet haragudni a játékra, ugyanis az apró kellemetlenségek ellenére lényegében ordít a programról, hogy szerelemgyerek volt a csapat számára, és az a lelkesedés, amivel a programot készítették, simán átragad a felhasználóra. Én kíváncsian és örömmel vándoroltam egyik világról a másikra, közben pedig csillogó szemmel csodálkoztam rá minden egyes új karakterre. Nyilván ehhez kell némi rajongás a képregények, és azon belül is a Marvel-univerzum irányába, de talán nem tévedek, ha azt gondolom, hogy a program iránt érdeklődőkben ez alapból megvan, és hozzám hasonlóan ők is ugyanúgy el tudnak majd merülni a kissé őrült káoszban, ahogy én is tettem.

A Bosszúállókra koncentráló korábbi LEGO Marvel-játékot nem tudtam jó szívvel ajánlani mindenkinek, nem úgy, mint az új részt, ami ismét egy kiváló szuperhősös program. Legjobban a Marvel-fanatikusok fogják élvezni, ugyanakkor azok is bátran tehetnek vele egy próbát, akik csak könnyed kikapcsolódásra vágynak – aligha fognak csalódni ebben a játékban.

NA, KI A SZELFIKIRÁLY?

A fényképezős mód egyre nagyobb divat a videojátékokban, és ebből a körből nem akart kimaradni a LEGO Marvel Super Heroes 2 sem. Na persze nem kell olyan jól kidolgozott rendszerre gondolni, mint például a Horizon Zero Dawnban, de a fejlesztők itt is megtalálták a funkció humoros oldalát. A TT játékában simán fotózhatunk, de akár szelfizni is lehet, méghozzá azokkal a karakterekkel, akiknél van kamera. Például Pókemberrel/Peter Parkerrel. Ehhez csak meg kell nyomni egy gombot, és megkeresni a lehető legjobb beállítást. A fényképezés amúgy megunhatatlan, ugyanis folyamatosan jönnek az újabb és újabb karakterek, akikkel muszáj közös képet csinálni, miközben mindenféle komoly és mókás pózba vágják magukat.



EGY JÓL ISMERT HARCMEZŐ

CALL OF DUTY® WWII

[ÍRTA BÖJTI] **Régi és valóban jó ismerőssel újra összetalálkozni majdnem minden esetben kellemes élmény. Persze vannak kivételek, mikor inkább menekülnénk, de a legújabb Call of Duty nem ilyen. Sokan panaszkodtak, hogy elég volt a rengeteg sci-fiből, a WWII pedig nem okoz csalódást. Legalábbis nem akkorát.**

Ide eredetileg valami vicces képaláírást szántunk, de a jelenet túl hangulatos ahhoz, hogy elpoénkodjuk.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Sledgehammer Games, Raven Software

MŰFAJ
akció

INFO

MEGJELENÉS
2017.11.03.

ÁR
Steamen 60 euró (18 700 Ft), a season pass társaságában 100 euró (31 200 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i3 3225 3,3 GHz vagy AMD Ryzen 5 1400 CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 660/Radeon HD 7850 VGA, 90 GB hely.

Emlékszel még, mekkorát ütött annakidején a Medal of Honor? Az első, kizárólag PlayStationre kiadott epizód eleve hatalmas lórúgásnak felelt meg, a háborúskodás és a belső nézetes lövöldözés pedig új arculatot kapott. A világháború soha nem volt olyan élvezetes, mint ennél a szériánál – legalábbis a kezdetekben, aztán a sorozat megfáradásával a renegáttá vált fejlesztők új néven, új köntösbe bújtatott attakkal tértek vissza. A Call of Duty ismét jött, látott, és győzött, és bár az első két epizód után sok töltényhüvely folyt le a Dunán, a legtöbben nehezen dolgozták fel az arculatváltásokat, a hadszínterek és korok módosításait. Persze az első Modern Warfare még ügyesen ismételte meg a legelső sikereket, de a modern hadviselésből végül olyannyira a jövőbe tolódott a történetmesélés, hogy az exoskeletonokkal és jetpackekkel teli irányvonal már érthetően sokak gyomrát megfeküdte. Mindezt követően a többség együtt ünnepelt, mikor sokévnyi könyörgés és anyázás után az Activision bejelentette, hogy a Sledgehammer aktuális epizódja visszatér a régóta áhított korszakba, fityiszt mutatva a Battlefield 1 egyetlen apró fokkal „unalmasabb" hadi iparának és világának. Érthető módon majdnem mindenki fellélegzett, elvégre a fiktív háborúkkal szemben egy jólismert, már-már komfortos világégésben fürdőzhetünk a WWII-ban.

Erre persze mondhatnánk, hogy micsoda boldogság, hiszen mindenki erre várt hosszú-hosszú évek óta (az utolsó világháborús epizód, a World at War majdnem tíz esztendeje jelent meg), de lehűtöm a kedélyeket, mert nem és nem – hiszen jól tudjuk, hogy régen minden jobb volt. Legalábbis nekem ez a sokat szajkózott mondás keringett az agyamban, mikor megláttam az első napos reakciók egy részét. Mert pár óra után kiderült ismét, hogy „ez már nem az a Call of Duty", és valóban, hiszen a grafika azóta sokat fejlődött (szerencsére), ahogyan a tartalom terén is bőven fejlődött a széria. Megjegyzem, szintén szerencsére, mert bizony testreszabás és ládák nélkül ma már feleslegesen is próbálkozna az Activision, az igazán nagy tömegek ugyanis pillanatok alatt otthagynák a játékot, ha nem lennének benne ilyen elemek, vagy épp nem kapnák meg a napi és heti kihívásokat.

PROBLÉMÁS START

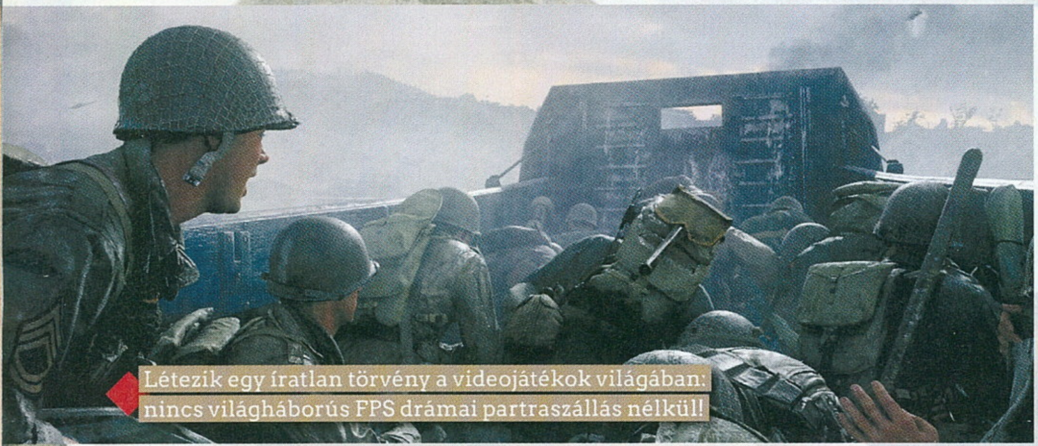
A játék startja a szokott módon kicsit döcögősen sikerült, mintha a kiadók soha nem lennének felkészülve egy AAA-kategóriás FPS megjelenésére. A WWII-nál ezúttal nem jött elő a rendre tapasztalt „szétesik a csapat, sőt csatlakozni sem tudunk" eset, ami az utóbbi években a CoD jellemzője lett, sőt, konzolon egészen hibamentesen ment a lobbizás és a partizás (az ismerősök behívása, az indítás, és maga a meccs is). PC-n azonban az első hét eltelte után is meg-megszakadt a szerverrel a kapcsolat, ami azt jelenti, hogy a játékosok bukják a tapasztalati pontokat az adott körből. Ez persze roppant dühítő, de a fejlesztők pár napon belül reagáltak, nekiálltak a javításnak, szóval, aki csak mostanában lép a csatamezőkre, az már esélyesen egy hibamentesen futó verziót próbálhat ki.

Ha pedig a szükséges modernizálástól eltekintünk, bizony ez az a CoD, ami mellett sok száz órát el lehet ütni, ami addiktív módon függőséget okoz, és amiben bőven van tartalom, bőven van elérendő cél. Bár szerintem nem tökéletes, azt mégis de azt nyugodtan állítom: Európa talán legszörnyűségesebb, legtöbb könnyel és vérrel teli korszaka még sosem festett ilyen látványosan.

AZ ELIT ALAKULAT

Lehet, túl maradi vagyok, de mindig a kampánnyal kezdek, és ez nagyjából most is így volt. Mármint persze, kíváncsi voltam a multira, ezért egyből belelestem, de hamar nekiálltam a sztorinak is, miután pedig belekezdtem, igyekeztem gyorsan a végére érni. Utóbbi tervemben segített a hosszúság, ami a már jól ismert hét-nyolc óra körüli időintervallum volt Hardened fokozaton, ami kínál egy kevéske nehezítést, de minden nehézségen át lehet jutni egy kis ügyességgel, és bizonyos esetekben taktikázással. A történet nem nagy szám, igazából a WWII egy „Best of" is lehetne a második világháborús lövöldékből, reflektorfénybe helyezve a partraszállást, egy-egy tankos jelenetet, mikor a teljes szakasz az ellenfelet rohamozza, meg persze azokat a momentumokat, mikor a főszereplők utolsó csepp vérükig küzdve védenek meg egy nagyon fontos területet. Amin persze a teljes háború kimenetele múlik.

Ezek nem marketingesektől származó képek, hanem bizony tényleg így néz ki élesben a játék.



Létezik egy íratlan törvény a videojátékok világában: nincs világháborús FPS drámai partraszállás nélkül!

A trailerek és előrejelzések alapján mindenki olyasmire vágyott, mint a remek Band of Brothers (magyar fordításban Az elit alakulat), ami tényleg megmutatta a bajtársiasságot, a háború minden lényeges pillanatát, és bár a koncepció a játékban tényleg hasonló, a rendkívül furán darabokra szabdalt kampány ezt az érzést csak részben tudja másolni. Van egy főhősünk, Daniels, aki sietne haza várandós szerelméhez, a frontvonalon harcolva pedig életre szóló barátságot köt pár sorstárssal. A feljebbvalók között szintén van pár tisztességes, jóindulatú arc, de persze a szokásos, tökös, és egyben bunkó stílusú vezető is megtalálható a felhozatalban. Ami probléma, az még csak nem is a klisék jelenléte, hanem az, hogy a menüből elérhető kampányos szekció fejezetekre van bontva, azokat egyben nem lehet lenyomni, az ember mindig visszakerül a listához, egy-egy misszió teljesítése után kilép, kiválaszt, belép, majd folytatja a háborút, ami alaposan megtöri az illúziót és a varázst. Mindemellett igazából semmilyen nagy extra sincs a történetben. Működik, egyszer-egyszer a kémia is érzékelhető a virtuális szereplők között (az átvezető videókat készítő hazai Digic munkáját pedig ezúttal sem lehet eléggé méltatni), van néhány drámaibb jelenet is, ráadásul az alkotók végre az összeomlásokkal, robbanásokkal teli pillanatokat sem vitték annyira túlzásba.

A sztorinak vannak hiányosságai, a többjátékos mód azonban ismét kellemesen addiktív lett.

Persze egy bizonyos vonatos rész, na, az egy kissé feszíti a húrt, ám a többi fejezet van annyira mértéktartó, hogy „a vasúti kocsik násztánca" balettelőadást el lehessen felejteni egy jóindulatú szemlehunyással. Pozitív viszont, hogy nincs visszatöltődő életerő, keresni kell a gyűjthető csecsebecsék mellett az egészségügyi csomagokat is, a főbb társak emellett extrákat is adhatnak (lőszer, gránát és a többi), sőt a berendezés az épületekben talán még soha nem volt ennyire hihető és élettel teli. Végre nem szimpla ládákkal és egyforma berendezéssel teli helyiségekkel lehet összefutni, elvégre képek és könyvek, mindenféle dísztárgyak, eltérő bútorok adják a dekorációt, ami a színészi játék mellett szintén ad némi pluszt az élményhez. Ha pedig színészek, muszáj megemlíteni Josh Duhamel (Transformers-filmek) és Jonathan Tucker (A texasi láncfűrészes) jelenlétét – őket ebben a videojátékos verziójukban is egyből felismerni, jelenlétükkel elég sokat hozzátesznek a végeredményhez.

KILLING FLOOR WWII

A Treyarch fejlesztői találták fel, eredetileg csak poénként tették játékukba, mára viszont olyan sikeres lett, hogy rajongói a Call of Duty-sorozaton kívül szeretnék játszani – mi az? Természetesen a zombis mód, a Nazi Zombies pedig érthető módon a WWII-ban is visszatér, hogy története szerint Peter Straub ördögi tevékenykedését egy négyfős csapat akadályozza meg. A halottak démonizált és reanimált változatait maga mellé állító doki bőrébe nem más bújt, mint a nagyszerű Udo Kier (Andy Warhol Frankensteinjéből és Drakulájából vagy épp a Sóhajok és Penge című filmekből lehet ismerős), ellenfeleit pedig olyan színészek testesítik meg, mint David Tennant vagy épp Ving Rhames. A sztárparádé tehát garantált, már csak az élmény, a hangulat és a brutalitás terén kellett újat, de legalább a megszokott minőséghez hasonlót nyújtani.

Az biztos, hogy lehetőségek terén az aktuális „epizódnak" sincs miért szégyenkeznie. Kezdésként mindenki választhat egy karaktert, ami egyben a kaszt is, avagy idejekorán el kell dönteni, hogy a támadó, a support, vagy mondjuk, a gyógyító szerepkör fekszik-e nekünk. Innentől kezdve mások a speciális képességek, a többieket buffolhatják a hősök és hősnők, miközben a feladat adott, avagy a zombikat kivégezve pénz üti a túlélők markát, amiből további extrák vásárolhatók (pajzs, gyorsabb élesztés stb.), na meg persze fegyverek. Emellett meg kell nyitni a lezárt ajtókat a továbbjutáshoz, be kell kapcsolni a különböző szerkezeteket (vannak csapdák is, mondjuk körfűrészekkel), ami egy idő után eléggé frusztráló, mivel ezerszámra özönlenek elő a rémálmok megtestesült szereplői.

MULTIPLAYER TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KASZT ÁLTAL VÉSZ

Nem véletlenül vannak a kasztok, hiszen minden feladathoz jobban passzol egy-egy képesség vagy fegyverzet, így érdemes figyelni az eltéréseket, az eszközöket, a jellemzőket, hogy aztán a misszióhoz megfelelőt hozd a csapatba. Ha pedig csapat: bizony össze kell játszani, ami azt is jelenti, hogy nem árt egyeztetni, mert egy válogatott banda igazán oda tud csapni az ellennek, ha a gyenge pontokat erősítve száll harcba.

FEDEZZÉTEK EGYMÁST!

A pályák szinte minden esetben úgy vannak kialakítva, hogy a folyosók és ösvények több irányból is összeérnek, így egyszerre több helyre kell figyelni, és akár még szintkülönbségeket is figyelembe kell venni. Hogy oldalba vagy hátba kapjon az ellen, nos, azt a legegyszerűbben a körültekintő összefogással lehet elkerülni, kijelölve az irányokat, persze még véletlenül sem libasorban és egy csoportban haladva!

FIGYELJ A FELADATRA!

A normál módoknál ugyan egyszerű a dolgod, de a War esetében figyeld, hogy mi a feladat, és annak végrehajtásában segédkezz! Vannak felépíthető falak, összeszerelhető lőállások, de ha előbbit a respawn és a védendő terület között aktiválod, azzal csak a saját csapatod dolgát nehezíted, miközben lehet, hogy az ellenfél már a bombát élesíti! Te meg csak falazol, amit a társaid esélyesen nem vesznek majd jónéven...

A GURUK MEGMONDJÁK

BATE

A MULTI A LEGJOBB RÉSZE

Nekem az Infinite Warfare is bejött tavaly, de ott inkább az egyjátékos kampányért rajongtam, nem a multiért. Idén pont fordítva van: szerintem a WWII single player része jóindulattal is közepes, ellenben a többjátékos mód nagyon rendben van. Különböző osztályok, rengeteg megnyitható cucc, szuper pályák, megannyi játékmód. Mióta megjelent, minden nap játszom vele!

CHOCHO

A TÖRTÉNET A GYENGÉJE

A WWII egy korrekt játék lett, ami azon túl, hogy döbbenetesen néz ki, felettébb tartalmas és szórakoztató is. Egyedül azt sajnálom, hogy pont a számomra legérdekesebbnek tűnő komponens, a történet nem ér fel ahhoz a szinthez, amit a fejlesztők az előzetes infók alapján belőttek maguknak. Talán az Activision szólt közbe, ezért lett félkarú óriás a kampányból?

CHRIS

AZ EGÉSZ ÚGY JÓ, AHOGY VAN

Bár mélyebben még nem tudtam elmerülni a multiban, a CoD: WWII-t már így is sokkal élvezetesebbnek és látványosabbnak tartom,.mint az előző epizódot. A kampány hangulata seperc alatt maga alá temetett, s bár kétségtelenül akadnak ezen a téren hiányosságai, simán elnéztem neki azokat. A multi pedig mérföldekkel jobb lett, mint amire emlékeztem.

Természetesen az ellenfelek el-elhullajtanak ráadás cuccokat, pl. atombombát (!) a pálya megtisztításához, töltény-újratermelődést, egylövéses halált, de legyőzésük így sem egyszerű feladat, pláne, hogy egyre brutálisabb társaságban érkeznek az alapszörnyek. Ezzel el is érkeztem az egyik negatívumhoz, mivel túl sok időt nem öltek az alkotók a teremtmények kitalálásába, azok mintha a Killing Floor 2-ből érkeztek volna, mindenféle kiegészítőjükkel és fegyvereikkel. A másik bajom nagyon személyes, a legtöbben lehet, nem fognak egyetérteni velem: a Zombies nevű mód a maga nemes egyszerűségében volt a legszórakoztatóbb. A World at Warban az újdonság erejével hatott, egyszerűségével kápráztatta el a játékosokat, a taktikusan felhúzott védelem teljesen elegendőnek bizonyult a sikerhez. Aztán ezt részről részre sikerült túlbonyolítani a bekapcsolandó szerkezetekkel és teljesítendő feladatokkal, ami számomra kicsit elvette a játékmód igazi élvezetét és poénját. Persze ettől függetlenül lehetne még igazán kiemelkedőt alkotni, de az aktuális verzió ellenfelei, még ha durvák is, nem igazán egyediek, ami különösen zavaró volt számomra. A horror, a vér, a durva hangulat persze megvan, de miután évről évre visszatérnek a zombik, érthető, ha kicsit csappan a lelkesedés és a kreativitás, pláne úgy, hogy a témában még mindig a Treyarch a király (bár tény, hogy a tavalyi változat is eléggé ütött).

MULTIBAN AZ IGAZSÁG

Persze órákat mesélhetnék még a kampányról, meg a zombis módról is, kiemelhetném a spoilereket jelentő legjobb pillanatokat, amiket kár lenne kihagyni, de mindenki tudja, hogy a CoD továbbra is a multiplayerrel vonzza be legtöbb vásárlót. A szó szerint milliókat lazán bedaráló hadigépezet pedig köszöni szépen, remekül van, fittyet hányva az „ez már nem az a Call of Duty" frázisokkal kesergőkre, két bakanccsal a földön ragadva, mellőzve mindenféle falon futkározást és repkedést. A többjátékos mód több újdonságot is rejt, sőt talán a legtöbbet az elmúlt pár évben, és noha a Black Ops-sorozat az elmúlt 5-7 esztendő alatt a maximumra pörgette az egymás elleni versengést és vérengzést, a WWII határozottan rúg a labdába, hogy egy-egy komoly gólhelyzettel izzassza meg a viszonylag újdonsült királyokat.

Kezdjük a bemutatót azzal, hogy idén nem „hőst" választasz, meg ruházatot, hanem ténylegesen kasztot, ami aztán adott fegyverekkel és képességekkel jár. A divíziók között nincs átjárás, a légideszantosok könnyű géppisztolyokkal rohangálnak, a heavy bizony lassan döcög gépágyújával, a sniper meg kuksol a pálya végén, ahol még a radar sem látja meg. A játékos profilja mellett az osztályok is fejlődnek a használatuk során, többször is presztízselhetőek, így javulnak skilljeik, így válnak igazán egyedi kasztokká. Presztízselésük pedig a főhadiszálláson történik, az HQ a másik nagy újdonság, legalábbis a CoD világában, de erről a keretes extra dobozban olvashatsz többet, így itt és most csak annyit mondok: ha nem is erre volt a legnagyobb szükség a sorozatban, alaposan feldobja a megszokott lobbik unalmas egyhangúságát, ráadásul érdekes opciókat is nyújt. A testreszabhatósággal szintén külön foglalkozom, itt egyébként szintén már ismert, sok esetben a CoD-tól sem idegen összetevők találhatók. Arc, ruházat, fegyverfestés, kiegészítők rászerelése a gyilkoló eszközökre, meg persze scorestreak, amit a megszerzett kitűzőkkel lehet megbuherálni. Mondjuk úgy, hogy a halálunkkal nem vesznek el a pontok, ellenben többet kell gyűjtögetni, mint alapesetben, illetve csak egyszer hozható be minden támogatás. Mindez viszont nem számít, mert ha sikerül összehozni egy szőnyegbombázást vagy egy gépágyús repülőgépet, az ellenfélnek jó eséllyel annyi, nem is lesz szükség második körre.

Játékmódok terén van TDM, avagy lehet csapatokba verődve gyilkolászni, meg ott a bombaélesítős védő-támadó felállás, a mindenki-mindenki ellen, a területfoglalás, a labdacipelés is visszatér, ami még mindig poén, továbbá a repertoár része pár említett opció hardcore változata is, aminél ugye egy-két találat halálos, nincs állandó radar, sőt a baráti tűz is a pakliban van. Más kérdés, hogy végre a sima játékmódok is játszhatók, nem kell egy egész tár az ellenfélbe, avagy a hardcore jó dolog, de az sincs rákényszerítve, aki csak egyszerűen szeretné meg is ölni azt, akibe egyszer már beleeresztett egy sorozatot. Szóval a sebzésmodell remekül

A háborúban sem mindenki fegyverrel harcol, akadnak „lelkes" aktatologatók is.

CSAK LOGIKUSAN!

Mindig használd a kobakod, gondolkozz előre, próbálj előbb lépni, mint a másik fél. A tankod mögött húzd fel az akadályt, hogy hátra már ne szoruljon, az ellenségénél meg elé helyezd ugyanezt, ezzel akadályozva a lánctalpast! Figyeld a környezeti adottságokat, a bevédhető pontokat, a gépágyú kitámasztására alkalmas tereptárgyakat, hogy aztán a lehető legnagyobb kárt okozd az opponenseknek, akiknek akár 10 másodperc is számít!

TÁMADJ, AMIKOR KELL!

Sem a rambózásnál, sem a gránátnál, sem a scorestreakek bevetésénél nem mindegy az időzítés. Ha már van radar (hardcore módban), felesleges még egyet ellőnöd, elvégre lehet, hogy másodpercek múlva pont kelleni fog egy társadnak a bombázáshoz. A gránátot is akkor dobd, ha barát nincs a közelben, de látod, hogy ellenfél viszont annál inkább, nem beszélve arról, hogy több kollégával több esélyed van, mint egyedül bevetődni egy ajtón!

VÁLTS HELYZETET!

A második világháborúról van szó, nem szégyen a taktikus és óvatos haladás, adott helyzetben egy kis kempelés, de azért ezt sem szabad túlzásba vinni. Pláne nem egyetlen helyen lecövekelve, befeküdve vagy beülve a sarokba. Már csak azért sem, mert nemcsak prosztó dolog, hanem még veszélyes is, elvégre egy fifikásabb ellenfél bármikor elunhatja a mókát, aztán le is üt, meg esetleg még filterezik is egyet, amit nem biztos, hogy jó néven veszel.

IGAZODJ A HELYSZÍNHEZ!

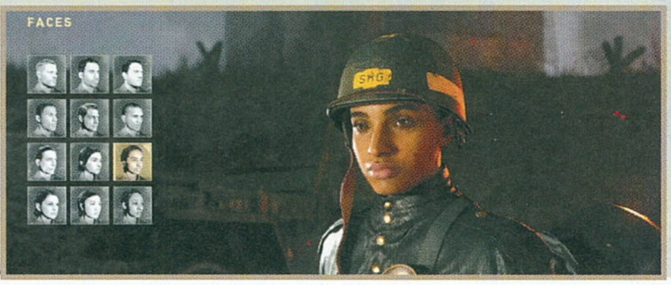
Egyes pályák nagyobb, nyíltabb terepet nyújtanak, mások inkább szűk, egymásba érő folyosókat. Alkalmazkodj mindig a térképhez, és ne légy rest jó előre összepakolni az eltérő kasztokat, majd a meccs kezdetekor annak megfelelően választani, hogy éppen a sörétes jelent előnyt a szűk járatokban, netán a rögzített gépágyú a védelemhez, vagy a távcsöves a hatalmas mezőn hálóingben szaladgáló fura egyéneknek.

„HOGY NÉZ KI A ZUBBONYA, KATONA!?"

Nincs modern játék testreszabás nélkül, és bizony ebben a második világháború sem kivétel. Nézd meg hát, hogyan alakíthatod át teljesen, igényeid szerint a karakteredet!

BLAXPLOITATION

Még a baka arcát is átmaszkírozhatod, vagy legalábbis szimpatikus fizimiskát ajándékozhatsz számára. Transzgender nincs, de az afroamerikai fasiszta megvalósítható.



INKÁBB RUHÁZTATLAK

A harcok után kapott ládákból mindenféle extra ruha hullik ki, amik akár igazán ritkák is lehetnek, ezeket csak fel kell pattintani a karakterre a kellemes kis divatozáshoz.

FEGYVERFESTÉS ÉS KIEGÉSZÍTŐK

Megszokott dolog, így semmi meglepő nincs benne: fegyvereidet a használatuk alatt megnyíló kiegészítőkkel teheted teljessé, presztízselheted, és át is festheted.

TÖMEGPUSZTÍTÁSRA TERVEZVE

A speciális támadások ezúttal sem killekhez vannak kötve, hanem pontszámokhoz, így lehet háromféle csapást behívni, amikkel support is lehetsz, de ki is irthatod az ellent.

működik, jó a hitreg, emellett a legtöbb esetben a pályák felépítése is abszolút rendben van. Egyetlen helyszín számít csak a kemperek és sniperek melegágyának, de ott is túl lehet járni az eszükön (a hátukba kerülve kaphatnak egy sallert), pár területet viszont csúnyán be lehet venni, ékbe szorítva így a másik csapatot, de esélyesen ez is javításra kerül.

Ami viszont a legjobb újítás, vagyis inkább újdonság, az a War elnevezésű játékmód, ami a Battlefield és az Overwatch keverékét hozza el a CoD-ba, több célállomással és feladattal két csapat (támadók és védők) számára. Minden pályán van egy misszió, pl. adott időre elfoglalni az épületeket, üzemanyagot szerezni, elpusztítani az utánpótlást, célba vinni egy tankot, felépíteni a hidat, és így tovább. Itt pedig aztán tényleg szükség van a csapatmunkára, na nem mintha amúgy nem azok a felek nyernének gyakrabban, akik taktikázva füstölik ki az opponenseket. Mert ugye a pályák eleve úgy lettek felépítve a multiban, hogy a legtöbb esetben három irányból is megközelíthetnek, ezért nehéz mindent figyelni, avagy nem árt, ha valaki fedez egy-egy szögből. De visszatérve a Warra: hihetetlenül addiktív játékmódról van szó, aminél egy-egy meccs nem öt perc, viszont annál intenzívebb az elsőtől az utolsó pillanatig, miközben bármikor fordulhat az a bizonyos kocka. Emellett a térképek kialakítása is más, mint a normál harcoknál, elvégre egy-egy ponton megnő a méretük, lehet továbbhaladni és visszavonulni, nem beszélve arról, hogy a partraszállás a kampányon kívül csak a War során érhető el, méghozzá rengeteg bottal, akik intelligenciát nélkülözve rohannak a parti erődök felé. Eszük nincs sok, de legalább megzavarják a védőket is, ami azért jó pont.

A multiplayer során nemcsak az a feladat, hogy az adott játékmódban győzedelmeskedjünk és minél több pontot szerezzünk, de ott vannak a főhadiszálláson begyűjthető kihívások is. Adjunk az opponenseknek ajándék és puszi helyett fejlövéseket, x idő alatt vagy valamilyen scorestreakkel öljünk meg valamenynyi ellenfelet, nyerjünk egy hét alatt 25 bármilyen meccset, és a többi. Ezek talán egyszerűnek tűnnek elsőre, de a legtöbbért azért meg kell dolgozni, utána meg jól is tejelnek a vezérek. Finomságokat tartalmazó ládák, ritkaság szerint kategorizált kiegészítők, na és ingame pénz, amiből be lehet ruházni a gyűjthető epic fegyverekre – a mikrotranzakciókkal pedig éppen az a baj, hogy ebbe is bele lehet folyni, avagy ha valaki extrán költ, azért esélyesen hamarabb tesz szert egy-egy speciális fegyverre (sőt biztosan, csak a pénztárcája szabhat határt), ami azért minimális előnyt jelenthet a harcok alatt.

A sorozattal összenőtt zombimód is visszatért, a foszló húsú élőholtak pedig minden korábbinál riasztóbbak.

A TÁMASZPONTON JÁRVA

Korábban csak szimpla lobbik voltak a Call of Duty-szériában, de az Activisionnél annyira bejött a Destiny hubja, avagy központi területe, hogy azt végül átvezette a WWII-be is. Sőt, sikerült emelni is a tétet, elvégre az HQ nemcsak arra szolgál, hogy a játékosok egymásnak integessenek, együtt ugráljanak mindenfelé, felvegyék a jutalmakat, vagy éppen mozizzanak, hanem egy rakás további elfoglaltság is rendelkezésre áll. Ilyen a scorestreakek kipróbálása a tengerparton, a presztízs, ami a fegyver és a karakter, valamint a divízió részére egyaránt elérhető, vagy éppen a lőtér, ahol végtelen muníció mellett lehet kipróbálni a fegyvereket, de össze is mérheted képességeidet a haverokéval. Nem beszélve az 1v1 pályáról, ahol benevezhetsz egy véletlenszerűen sorsolt meccsre (ha többen vagytok, ki tudja, ki lesz az ellenfél), a kis gyakorlón pedig alaposan megizzaszthatod az opponenst. Érdekes és némileg csalásnak is mondható, de a többi játékos valós időben látja a mérkőzést, ha pedig valaki összeköttetésben van veled, a fülesen keresztül információkat adhat az ellenség holléte felől, ami mondjuk nem biztos, hogy tisztességes, hiába a reflexek döntik el a torna végkimenetelét. Plusz innen is meg lehet közelíteni a zombis módot, egészen pontosan egy barlangon keresztül, de ez már egy másik történet. A lényeg, hogy a főhadiszállás bevezetése nagyszerű gondolat volt, tökéletesen illeszkedik a WWII rendszerébe, plusz kellőképpen szórakoztató is.

JÖVŐRE UGYANITT, VAGYIS INKÁBB MÁSHOL

Hogy a Sledgehammer végül nem az Advanced Warfare folytatását készítette el (eredetileg az volt a terv), az mindenképpen pozitívum. Ahogyan az is, hogy az Activision csak visszatért a második világháborúhoz – lehetett volna kicsit merészebb, realistább formában is, de ez van, ez is több, mint a semmi. Mert a kampány némi romantika mellett tálalja a világégés szörnyűségeit, bőven van felesleges pátosz a sztoriban, azonban így is pozitívum visszatérni a megszokott frontvonalra. A végigjátszás tartogat nosztalgikus pillanatokat, tényleg a sorozat korai epizódjainak legjobb jelenetei térnek vissza, csak épp mai minőségben tálalva, és tény, hogy a világháborút még soha nem láthattuk ilyen „szépnek". A környezetben a minimális rombolhatóság hatására néha komolyan elkerekedett a szemem – tankba ülve brutális pusztítást lehet végezni, ami a nappali, városi helyszínen különösen emlékezetessé válik. Ha megnézzük a korai felvételeket a háború utáni európai nagyvárosokról, bizony észrevehető a hasonlóság, avagy ezúttal testközelből érezhetjük át, mit tapasztaltak akkoriban az emberek.

> **„Nem lehet azt mondani, hogy a Sledgehammer Games tétlenkedett az elmúlt három év során.**

Szóval a sztori nem kiemelkedő, de tartogat erős pillanatokat, és látványos, hangulatos, a zombis mód pedig kifejezetten durva és sötét, csapatban játszva el lehet benne gyilkolászni, de szintén nem okoz hatalmas meglepetéseket. Ez alapján lehetne a WWII egy stabilan „jó ez, rendben van" jellegű játék, ami valahol a 75-80% környékén tanyázik, de a multiplayer minden téren hozza az elvárt szintet, sőt igazán addiktívnak mondható. Noha a Black Ops 3-ban imádtam a rendszert, az olajozott és tényleg skill-alapú harcot, amiben érdemesebb volt rohanni és reflexből tüzelni, mint ücsörögni a sarokban, azt nem vitatom, hogy kicsit elég volt már a falon futkározásból, meg a repkedésből. Pláne az Infinite Warfare után, ami még rombolta is az élményt a következetlenségével és a buta, átgondolatlan megoldásaival. Idén pedig fellélegezhetnek a hagyományos, többjátékos versengés szerelmesei.

A WWII multija mindenben a maximumot hozza, minden lényeges játékmód visszatér, és nem átgondolatlan, még ha nem is a műfaj legjobbja – de legalább tökéletesen működik mind a fegyverek, mind a pályák, mind a scorestreakek balanszolása terén. Van hangulat, van látvány, van minden, a War játékmód pedig nem ereszt, ha egyszer rákattantál – remélem, a season pass ebbe is hoz majd újdonságokat. Mert persze van szezonbérlet, szóval jönnek majd a kiegészítők, és természetesen megint lehet majd venni a pályákat.

De ettől még lehet jó egy Call of Duty, sőt... hiszen a széria már régóta nem a hihetetlenül kidolgozott és hosszú kampányairól híres, mint inkább a függőséget okozó többjátékos élményről, a gyors adrenalinlöketet adó összecsapásokról, amik ezúttal, jelentem, itt vannak, és nem kell miattuk morognunk.

Már csak abban reménykedem, hogy a Treyarch jövőre még jobban odateszi magát, a fejlesztők pedig valami igazán ütős ötlettel állnak elő, ami nem megint a második világháború, meg nem is egy újabb jövőbeli hadviselés robotokkal és fémvázakkal, hanem minőségi tartalom jópofa ötletekkel, hogy végre egyszer a 90%-ot is sikerüljön elérni vagy meghaladni egy Call of Dutyval. Mert sok-sok évnyi CoD-tesztelés után erre még mindig nem nagyon volt lehetőségem, hiába várom minden évben a nagy csodát. Így minden esetben marad a remény, meg a szokásos frázis, ami annyit tesz, hogy „talán majd jövőre".

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

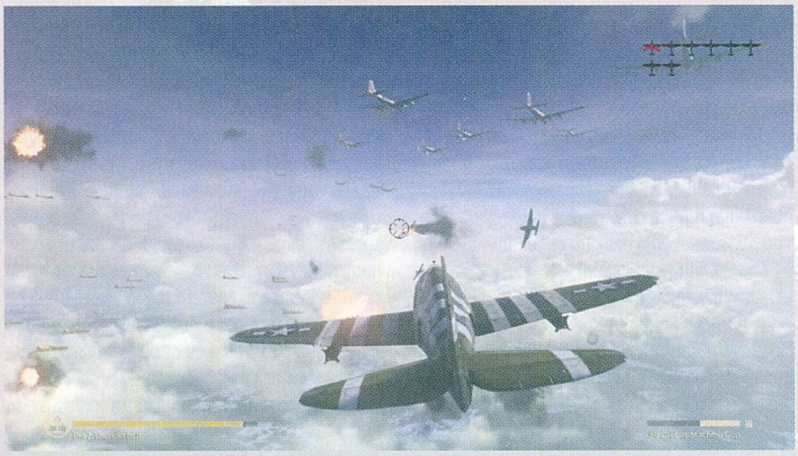
A játékosok évek óta akarták, hát most megkapták: a sorozat visszatért a gyökereihez, és bár az első napokban adódtak problémák, a WWII egy jó kis világháborús lövölde lett.

TÁLALÁS: **92%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Brutálisan szép kampány, a világháború szinte a nappali/háló részévé válik, emellett a zombis mód durva, a multi pedig kimondottan élvezetes. A War nevű új módot meg nem lehet abbahagyni.

KONTRA
A kampány lehetett volna merészebb, hosszabb és izgalmasabb, a zombis mód pedig ötletesebb. Indulás utáni problémák, season pass és mikrotranzakciók.

87%



„Látja ott azt a tornyot, katona? Na, az lesz, ami már most egészen biztosan ránk dől!"

LEGHALÁLOSABB IRAMODÁSBAN

NEED FOR SPEED PAYBACK™

[ÍRTA CHOCHO] **Két múltidéző felvonás után ismét a trendek mezejére kormányoz a Need for Speed-sorozat, hogy ezúttal a sokadik Halálos iramban-lázat meglovagolva hozzon bűnös ízeket az unalmas autózásba. A terv nem rossz, de vajon elbír vele az ezeréves kasztni?**

Nehéz dolga lehetett a kiadó által egyszer már megnyirbált Ghost Games dolgozóinak, hiszen úgy kellett visszahozniuk a 2015-ös rebootolással sem sokat javuló NFS-t a köztudatba, hogy közben haldokolnak az arcade autós játékok, és bár a verdákat is főszerepben tudó Halálos iramban filmek még mindig milliárdokat szakítanak a vásznon, már rég nem az autóversenyzésről szólnak. Mivel azonban még mindig a szóban forgó franchise áll legközelebb a fő vásárlórétegként megjelölt 15-30 éves korosztály szívéhez, no meg a konkurens Ubisoftnak is egész jól bejött a nemsokára folytatással jelentkező The Crew, logikusan következett a döntés, hogy a 2017-es Need for Speed is egy autós bűnbandáról szóljon, akik, bár gondolkodás nélkül törnek-zúznak rendőrautókat az utcákon, a lelkük mélyén jó emberek – vagy valami ilyesmi. Így született meg kétévnyi fejlesztéssel a Payback, ami, hogy, hogy nem, pont abban az esztendőben jelent meg, amikorra az EA megérezte a lootboxokban és mikrotranzakciókban jelenlévő zöldhasúak édes illatát…

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Ghost Games

MŰFAJ
verseny

INFO

MEGJELENÉS
2017.11.10.

ÁR
16 990 Ft

GÉPIGÉNY
Intel i3-6300 3,8 GHz / AMD FX 8150 3,6 GHz CPU, 6 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 750 Ti / AMD Radeon HD 7850 2 GB VGA, 30 GB HDD.

A CSALÁD

Bűnbandás autós akcióhoz bűnbanda kell, az ifjú Tyler csapata pedig tökéletesen megfelel a kritériumoknak. A tipikus „laza fehér srác, aki szerint mindenki kapja be" archetípusból és a Halálos iramban-sorozat Brianéből gyúrt Tyler a történet főszereplője, ő szenvedi el durcás kisgyerekként a játéknak helyt adó Fortune City legnagyobb átverését, mikor is a helyi bűnszervezetnek, amit csak Házként emlegetnek, elege lesz az utakat rettegésben tartó kölyökből és a haverjaiból. A Jason Stathemet idéző, szállítói reflexekkel rendelkező menekülősofőr, Jess és az Angliából importált showman, Mac kénytelenek magára hagyni Tylert a szószban, akit egy kaszinótulajdonos fog melóra, és majd fél éven át olyan pokoli kínoknak teszi ki, mint hogy reggel kell kelnie, muszáj dolgoznia, felelősséget kell vállalnia a munkájáért, és csak a műszak végén mehet haza. Hat hónap még a Pokolban is jobb lenne, így mikor Tyler megtudja, hogy a Ház megint a bőrére utazik, úgy dönt, összeboronálja a régi bandát, és oda üt, ahol a portánák a legjobban fáj: elnyeri tőlük az utcai versenyzők kegyét.

Ha arra gondoltok, hogy ez a sztori kissé butácska, akkor meg kell erősítenem az előítéleteiteket, noha egyben hozzá kell tennem, hogy a Payback szövegkönyve és története csak annyira ostoba, hogy még bőven élvezni lehessen. Személyem sajnos a kelleténél jobban szereti a Halálos iramban filmeket, főleg mióta heist-mozikként működnek, és mivel az új NFS nagyon emlékeztet ezekre a szerethető „butafilmekre", ezért nekem a Payback kampánya is bejött.

Ne várjon senki szépirodalmi elmélkedéseket vagy tarantinós csattanót, ez a történet végig az marad, aminek tűnik, de a maga egyszerűségével eléri, hogy megkedveljük a szereplőket, akik között azért a fő antihős Tyler is kidolgozott személyiséggel rendelkezik. Ez különösen akkor jön át, amikor a versenyeket folyamatosan kommentálja, be-beszólogat az ellenfeleknek, esetleg a saját teljesítményére (vagyis hát a játékos képességeire) tesz keresetlen megjegyzéseket. Teszi ezt úgy, hogy nem válik idegesítővé vagy önismétlővé – szerintem, teszem hozzá, mert azért hallottam ellentétes véleményeket is. A sztori egyébként a teljes karriert összefogja, és mivel a Payback megörökölte a korábbi NFS-ek online komponensét, mondhatni a multit is.

Nincs elég pontod ahhoz, hogy megnyerhesd a futamot? Sebaj, 5-6 óra unalmas grindelés, és tuti, hogy fejlesztheted a kocsin!

NA ÉS A MULTI?

A Need for Speed Payback többjátékos módját Speedlistnek hívják, van belőle kazuár és rangsorolt mód is. A multiban tulajdonképpen egy közös lobbiról van szó, ami súlyos gyermekbetegségekkel küzd – azaz hogy küzdött, mikor írtam a cikket, a Ghost pedig megígérte, hogy ezt IS kijavítja, szóval érdemes követni a híreket a PC Guru Online-on, hogy épp hol tart a folyamat. Az igazat megvallva már az is kellemetlen, hogy a játék röhejesen sokat tölt, de ez még semmi ahhoz képest, hogy a betöltött versenytársaknak jelezniük kell, hogy készen állnak, ellenkező esetben nem indul el a futam. Persze ha már megy a verseny is minden laggol, szaggat, a grafikai elemek el-eltűnnek, és mivel nem igazán van büntetés sem, a játékosok szimplán kilépnek, ha rosszul áll a szénájuk. Sebaj, a kampánytérkép kihívásainak barátlistás megdöntögetése még mindig szórakoztató.

A zsaruk már megint mindenbe beleütik az orrukat, így szegény bűnözőink nem garázdálkodhatnak kedvükre Fortune Valley-ben.

FORTUNE CITY, A BŰN VÁROSA

A játékmenet nem sok újat mutat azoknak, akik játszottak a Rivalsszel vagy a 2015-ös epizóddal, de akik nem, azoknak íme, egy rövid összegzés: adott egy viszonylag nagy terület, Fortune Valley, ami a már említett, Las Vegasra hajazó nagyvárost és a környező sivatagos, dimbes-dombos vidéket foglalja magába, és ami tele van mindenféle kihívással, versennyel, üzlettel, tuningshoppal. A cél minél több bajnoki cím összegyűjtése, ehhez pedig különböző versenykategóriákban kell jól teljesíteni. Fentebb azt írtam, a történet főszereplője Tyler – ez igaz is, a játékban viszont nemcsak őt, hanem Jesst és Macet is irányíthatjuk, akik más-más járműosztályokhoz értenek.

Tyler versenyző, azaz a gyors, de aszfaltra termett kocsik volánja mögött érzi jól magát. Jess menekülősofőr, neki csak az számít, hogy a kocsi minél több zúzást viseljen el. Mac pedig kaszkadőr és off-road specialista, tehát driftel, ugrat, farol, mindezt úttalan utakon. A koncepció kellemes változatosságot garantál, mivel pedig a történet bűnözőkről szól, olyan küldetések is előfordulnak, amelyekben nem versenyezni kell, hanem a régi Driver-játékok vagy GTA-k mintájára menekülni, rombolni, karambolozni. Mi tagadás, nehéz ellenállni a néha megmosolyogtatóan agresszív játékmenetnek, amit ráadásul arcade, de nyomokban valószerű elemeket is tartalmazó fizikával és irányítással fejeltek meg. Kiemelném a már említett driftelést, amit minden más játékban utálok, itt viszont nagyon élveztem, pusztán azért, mert a Ridge Racer „nyomj meg egy gombot és csússz" mechanikáját egy nagyon látványos és hasznos kameranézettel fejelték meg a Ghost Gamesnél, ennek köszönhetően pedig pontosan látom, hol csúszik az autóm és mennyi helyem van még a manőverezésre. Primitív, persze, de élvezetes – és hát egy NFS-től ennél nem is várhatnánk többet.

Azaz, már hogyne várhatnánk: jó autókat, látványos vizuális tuninglehetőségeket, na meg egy olyan fejlődési modellt, amitől nem tépjük ki a hajszálainkat.

VISSZAFIZETHETEM?

És itt kezdődnek a bajok. Először is, a különböző tuningfelszerelések és festési elemek csak a sztori előrehaladtával nyílnak meg, a mezei autókázás tehát kilőve, marad a grindelés, ami ráadásul egyre rosszabb lesz a kampány közepétől. Ahhoz ugyanis, hogy az újabb és újabb kihívásokon is megálljuk a helyünket, nagyon erős verdára lesz szükség (a teljesítményét szintekkel jelzi a program), és noha a felhozatal a terepjáróktól kezdve a szuperautókig mindent magába foglal, sajnos csak utólagos fejlesztéssel lehet őket elég erőssé tenni egy-egy komolyabb verseny megnyeréséhez. A futamok előtt ellenőrizhetjük, hogy egy adott megmérettetésre mi az ajánlott autószint, és hát mellette ott van a saját kocsinké, ami az esetek többségében eltörpül az előbbihez viszonyítva. A megoldás a grindelés, újabb és újabb kihívások és versenyek teljesítése, na meg az autók fejlesztése, amihez nem alkatrészeket, hanem kártyákat veszünk. Igen ám, de utóbbiak látszólag véletlenszerűen jelennek meg a boltokban, melyek választéka – a mobiljátékokhoz hasonlóan – adott mennyiségű valós idő elteltével frissül csak. Ez az idő eleinte 30 perc volt, majd a botrányok miatt csökkent 10-re, sőt mikor ezeket a sorokat írom, az autók és alkatrészek ára is lejjebb ment, a versenyekkel az eredeti összegeknél jóval többet lehet kaszálni. A változtatásoknak pedig nincs vége, további finomhangolások várhatóak, így mire ezt a cikket olvassátok, talán már rá sem fogtok ismerni a Paybackre. Ez pedig bár dicséretes, de jobb lett volna, ha a rögtön így kezdik a dolgot a Ghost srácai – főleg mert a már említett mikrotranzakciók, noha nem garantálnak jobb cuccokat, erősen befigyeltek a megjelenéskor, úgy ugyanis hamarabb lehetett kártyákat venni a kocsikhoz, semmint in-game várakozva 30 percig – ami persze nem jelentette azt, hogy egy frissítés után rögtön rálelünk a szükséges holmikra.

Három játék után még mindig tart a sorozat útkeresése, de eddig a Payback stílusa áll legjobban a modern NFS-nek.

FLÚGOS FUTAM

A fentebb taglalt béna fejlődés mondjuk nekem nem vette el a kedvemet a játéktól, mert a mesterséges intelligencia elég kihívást nyújt, az akciódús száguldozás pedig csak úgy pumpálja az adrenalint. Külön öröm, hogy ismét vannak zsaruk a környéken, noha szabad autókázáskor nem állják utunkat – ez sokakat zavarhat, engem viszont annak idején bosszantott a Rivalsben, hogy még az adott versenypont eléréséig is folyton lesnem kellett a jardot. A magam részéről tehát kellemes csalódásként éltem meg a Paybacket, ám fontos megjegyezni, hogy a teljes árat ez a játék sem éri meg. Jövő ilyenkor viszont, szénné patchelve, 5000 forintért jó kis ajándék lesz.

ÉRTÉKELÉS

Nem a legjobb Need for Speed, de a béna fejlődési rendszer alatt egy élvezetes autós játék bújik meg, ami hosszú ideje először hoz újdonságot a sorozatba.

TALÁLÁS:	80%
TARTALOM:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	70%

PRO
Szerethetően vacak sztori, sok jó autó, szép és tartalmas pálya.

KONTRA
Sajnos a kampány elég fárasztóra sikeredett, a fejlődés pedig egyenesen botrányos.

75%

SZIGORÚ SZAMURÁJ

[ÍRTA SIKLARA] **Az év egyik legkellemesebb meglepetése volt az ezidáig PS4-exkluzív Nioh, amely nemcsak egy fantasztikus akció-szerepjáték, de azt is bebizonyította, hogy a sokadik elhalálozástól még kitartóbbá váló mazochisták számára a Dark Souls trilógián túl is van élet.**

A Nioh az egyik legékesebb cáfolata annak, hogy a hosszú éveken át hol fiókba, hol fejlesztői pokolba kerülő játékok, ha el is jutnak a megjelenésig, csak katasztrofálisak lehetnek. Kevesen tudják, hogy 2004 óta milyen hosszú út vezetett odáig, hogy az Akira Kuroszava egyik félkész forgatókönyvén alapuló, és a Koei társalapító Kó Sibuszava, újkori Japánba szakadt, szőke idegenről szóló szerelemprojektje több platformváltást követően a Team Ninja gondozásában végül elkészülhetett. A PS4-es debütálást három ingyenes demó is megelőzte, így a játékosok visszajelzései alapján a csapat az utolsó pillanatig tökéletesítette a programot, ami meg is érződött a rendkívül kiforrott és élvezetes, Japánon kívül is nagy sikert arató játékon (a PC Guru tesztjét a februári számban olvashattátok). A Team Ninja újra önmagára talált, most pedig itt a mindenkit teljes meglepetésként ért PC-s változat az összes DLC-vel.

DAIMJÓK ÉS DÉMONOK

A korábban történettel nem sokat foglalkozó csapat először nem igazán tudott mit kezdeni Sibuszava arra vonatkozó ötletével, hogy a főszereplő mintájául egy valóságban is létezett, ám nem japán történelmi személy, William Adams szolgáljon, aztán megértették. A hazájából Japánba elsőként eljutó és a sógun Tokugava lejaszu tanácsadójává, majd az első nyugati szamurájjá váló angol tengerész alakja a japánok körében igen közkedvelt (ők Miura Anjin néven ismerik), ugyanakkor jó kapcsolódási pont a nyugati közönség számára is. A kora újkori japán történelem ugyanakkor mindkét tábor számára izgalmas.

A hadakozó fejedelemségek korának is nevezett vérzivataros Szengoku-periódus derekán járunk, az 1600 tavaszán Japán partjainál kikötő William azonban egy történelemhűségtől meglehetősen távol álló, a polgárháborúba démonokat is bedobó konfliktus közepén találja magát. Ő sem angol tengerész, hanem egy Towerből megszökött ír kalóz, aki látja a lelkeket, és Edward Kelley-t követte a világ másik felére, a gaz alkimista ugyanis elrabolta és varázserejű lélekkövek felkutatására használja legkedvesebb társát, a Saoirse nevű kelta őrző szellemét.

A szórakoztató születlenség kategóriába sorolható történet során egyre több japán történelmi figura is szerephez jut, a korabeli hiedelemvilágból megelevenedő szellemekről és démonokról nem is beszélve, és mindkettő nagyban hozzájárul a Nioh egyediségéhez, amely a szamurájos címekben nem bővelkedő PC-platformon talán még vonzóbbá teszi.

PC-RE TERMETT A SZAMURÁJ?

Arra a kérdésre, hogy hogyan muzsikál a PS4 Pro adottságait elsőként tisztességesen kihasználó játék számítógépeken, nem egyértelmű a válasz, aggodalomra azonban semmi ok, mert a portolás a Koei Tecmóra korábban jellemző katasztrofális szinttől nagyon távol áll. A jó hír az, hogy a játék a minimum konfiguráción 1080p-ben gond nélkül játszható, noha a 60 fps-t nem tudja stabilan tartani. A 4K-s felbontáshoz kisebb erőmű kell, pláne magas minőségű árnyékokkal, de ha nincsenek ilyen igényeid, valószínűleg nem lesz gond. A PC verzió átvette a PS4-es lassabb, de szebb Movie-t, illetve a pörgősebb, de a felbontást néha lejjebb skálázó Action Mode-ot, valamint az ezekre jellemző 30 és 60 fps-es megkötést, talán azok kedvéért, akiknek nincs kedve beállításokkal bíbelődni. Szintén furcsa, hogy az összes grafikai beállítást csak a játékon kívül, egy indításkor kiválasztható launcherben érhetjük el, amely az első pár alkalommal nem jegyezte meg a

ADATOK

KIADÓ
Koei Tecmo

FEJLESZTŐ
Team Ninja

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

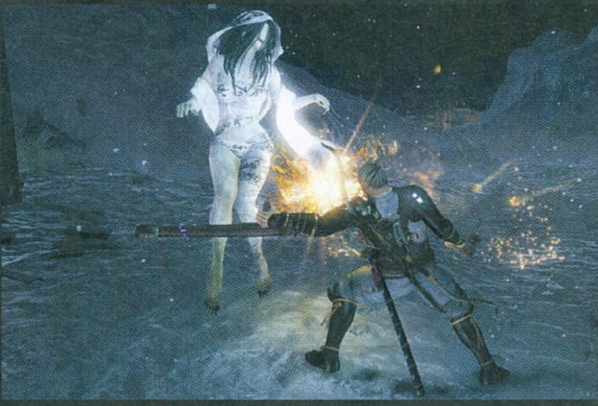
MEGJELENÉS
2017.11.07.

ÁR
Steamen 49,99 euró (kb. 15.600 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i5 CPU, 6 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 780 vagy AMD Radeon R9 280 3 GB VGA, 80 GB HDD.

Japán mitológia, harcmodor és fejlesztők; ez a hármas egy véres, akciódús, nehéz, de roppant élvezetes játékot ad ki.

A harcrendszer ismerős lehet a Souls-játékokból, a Nioh azonban több ponton is eltér a FromSoftware alkotásától.



változtatásaimat, de a nem túl sok opció zömét (pl. a mozgási elmosódást, vagy épp a dinamikus tükröződést) a játékon belül is piszkálhatjuk.

A grafika alig szebb a PS4 Prón látottaknál, úgyhogy telepítéskor nem a magas felbontású textúráknak, hanem a DLC-knek kell közel 80 GB (!) szabad hely, akinek pedig az erősebbik Sony konzolra már megvan a játék, semmiről nem marad le, két jópofa apróságot kivéve. A Nioh ugyanis támogatja az Nvidia kártyák Shadowplay Highlights és Ansel funkcióit, vagyis nemcsak az acsijaink megszerzéséről készíthetünk videót, de elképesztő(en idétlen) képeket is lőhetünk.

A PC-s átirat fő bűne az egértámogatás hiánya, ami meglepően trehány mulasztás az egyébként tisztességes port egészét nézve, és bár a Nioh elvileg billentyűzettel is játszható (bár a PDF kézikönyvben taglalt kötött gombkiosztás láttán ez erős túlzás), a valóság az, hogy Williamet vagy kontrollerrel terelgetett, vagy sehogy. Sokakat ez nem érint érzékenyen, hiszen nem ördögtől való PC-n kontrollert használni, de legalább ugyanennyi ember számára ezzel el is vérzett a PC-s Nioh, legalábbis amíg nem patchelik be a katana egérrel suhogtatásának lehetőségét is.

ARIGATO, TEAM NINJA!

Habár a PC változat nem használja ki a platformban rejlő lehetőségeket, minden okunk megvan az örömre, amiért megkaptuk a három DLC-vel együtt bő százórányi tartalmat nyújtó Nioh: Complete Editiont. Ha egyszer ráérzünk az ízére, nem ereszt, ráadásul a fejlesztőcsapat kreatív rendezője szerint a fehér főhős ellenére ez a legjapánabb játék, amit valaha készítettek, és ha belegondolunk, hányféleképpen közvetíti az ország kultúráját, megértjük, mire gondol.

Az olyan viszonylag kicsi, de szövevényes helyszínek, mint egy halászfalu, egy enyészetnek átadott szentély vagy egy hadúr palotája, a William kezébe adható rengeteg korhű fegyver és ráaggatható páncélszettek, valamint az izgalmas külsejű ellenfelek mind profi művészeti rendezésről árulkodnak, és az olykor kissé avittas grafikáról is elvonják a figyelmet. Ellenfélből nincs sokféle, viszont a többségük nagyon emlékezetes, különös tekintettel a főellenfelekre, akik kinézetéhez edo-kori művészek híres ábrázolásai adták az inspirációt, és a háttérükre vonatkozó leírást is érdemes elolvasni.

A Nioh sajátos humornak sincs híján. A játék egyik korai átvezetőjében az ifjabb Hattori Hanzo előkap egy macskát a ruhája alól, majd rápillantva megállapítja, hogy hamarosan virrad. A macskaóra állítólag egy létező nindzsa technika a Szengoku-periódusból, amelynek lényege, hogy a macskák szemét

a napórához hasonlóan az idő leolvasására használták, mivel a pupillájuk a fény erejének megfelelően tágul vagy szűkül. Borús napokon talán nem túl megbízható módszer, mindenesetre az ehhez hasonló vicces, a valóságban gyökeredző jelenetek sokat hozzátesznek a hangulathoz, még ha magyarázat híján némelyiket nem is értjük.

SÖTÉT LELKEK, SEBES NINDZSÁK

Nem titok, hogy a fejlesztők rajonganak a Dark Soulsért, hiszen a Ninja Gaiden sorozat tanúsítja, hogy maguk is hasonló játékok készítésére szakosodtak. A Bloodborne hatása sem csak a villámgyors összecsapások során érződik, de a készítők a producerek jó tanácsát is megszívlelték, miszerint egy „masocore" játéknak sosem szabad indokolatlanul nehézzé válnia, és fontos, hogy a játékos mindig kapjon bátorító visszajelzést. A Nioh a Team Ninja erősségeire fókuszál, és épp a Dark Soulstól eltérő tulajdonságaiért lehet leginkább szeretni. Ilyen a fegyvertípusok és a háromféle fegyvertartás központi szerepe a harcok során, az ARPG-kből átemelt, de saját igényekhez igazított, addiktív lootrendszer, az alaptulajdonságokon túl tanulható kombókkal és őrző szellemekkel feldobott karakterfejlődés, és a már dicsért keleti körítés.

A Nioh egy rugalmas, rengeteg lehetőséget és egy végletekig egyénire szabható harctudású főszereplőt kínáló fantasztikus akció-szerepjáték, amely a sok hasonlóság ellenére nem csak a Souls-rajongókat kívánja megszólítani, és a máshonnan ismerős alapok mellett szép számmal vonultat fel egyedi ötleteket is. Ha szereted a From munkásságát és nyitott vagy valami újra, a Nioh viszont PS4 híján eddig kimaradt, nem tudom eléggé ajánlani a PC változatot, amelyet részemről a korábbi konzolos végigjátszás ellenére sem tudok megunni.

A Nioh egy nagyszerű játék, amit végre a PC-sek is kipróbálhatnak. Persze egy kontroller beszerzése nem árt.

ÉRTÉKELÉS

Maximálisan elfogult magánvéleményem szerint a Nioh az év egyik legjobb játéka, és ezen az új platformra költözés sem változtatott.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Sajátosan japán körítés, összetett és élvezetes harcrendszer, elképesztő tartalom és változatosság, kellő kihívás, minden elemében átgondolt játékmenet.

KONTRA
Többet is ki lehetett volna hozni a konzolossal csaknem megegyező PC verzióból, ami ráadásul az egeret sem támogatja.

80%

NIOH 仁王 COMPLETE EDITION

Tippek, Trükkök

[ÍRTA SIKLARA] A Nioh-ban annyiféleképpen darabolhatjuk a démonokat, hogy elsőre riasztó lehet a temérdek lehetőség, ráadásul a játék nem is mindegyiket magyarázza túl. Ezért segítségképpen összegyűjtöttük a feltörekvő szamurájok számára az általunk legfontosabbnak vélt tudnivalókat.

ISMERD A FEGYVERED!

A nyolcféle fegyvertípus mindegyikét háromféle tartásban lóbálhatjuk, ami alapvetően meghatározza a harci stílusunkat, hiszen az elérhető mozdulatok mindkettő függvényében eltérőek. A magasba emelt fegyver üti a legnagyobbat, de a leglassabbat, és staminából is a legtöbbet emészti fel. A közepes tartás viszonylag gyors és fájdalmas vágásokat tesz lehetővé, míg a leengedett fegyverrel gyors és apró vágásokat vihetünk be. Helyzet- és ellenfélfüggő, mikor melyiket érdemes használni, ezért kísérletezzünk bátran! A lándzsa a leginkább kezdőbarát fegyver, amivel biztos távolságból böködhetjük az ellenfeleket, de a katanával sem nyúlhatunk mellé. Ha egy fegyvert sokat forgatunk, egyre inkább kitanuljuk (familiarity), ami növeli a sebzését és a speckó képességeinek hatásfokát, ezért egy-egy erős darab mellett érdemes pár szinten át kitartani.

KI NE FOGYJ A KI-BŐL!

A Ki a stamina megfelelője a Nioh-ban, ezért létfontosságú mielőbb megtanulni a visszatöltésére szolgáló Ki pulse technikát. Ha támadás után megnyomjuk az R1-et, visszakapunk valamenynyit az elhasznált Ki-ből, jól időzítve akár mindet. Ebben a Ki csík segít, amely mutatja, mennyi Ki-t használtunk el, és ekkor pár pillanatig megjelenik egy halványkék csík, amely a visszatöltődést jelzi. Az egyik legnehezebb dolog azt elsajátítani, hogy pontosan akkor nyomjuk meg az R1-et, amikor a halványkék csík lefedi az elhasznált Ki mennyiséget, de még nem tűnik el, amit a William dereka körül ekkor koncentrálódó energia is jelez. Ha a Ki Pulse már megy, jöhet a Ki Flux, amely a Ki Pulse elvén működik, csak fegyvertartást kell váltanunk, hogy még több Ki-t nyerjünk vissza.

ÉSSZEL HARCOLJ!

A Nioh-ban az agressziónál jóval kifizetődőbb szemből kezdeményezésre provokálni, majd az ütés kikerülése után oldalról megcsapkodni az ellenfeleket. Az óvatosság nemcsak a lesben álló ellenlábasok kiszúrását segíti, hanem bónusz sebzésért rajtuk is üthetünk. A hátbaszúrás és a távolsági fegyvereinkkel messziről leadott fejlövés is csodákra képes, de használjunk kombókat és a képességeinket is, hogy felnyársaljuk a kifulladt rosszarcúakat. Ha körbevettek, senkit ne engedjünk a hátunkba kerülni, mi viszont igyekezzünk hátulról ütni mindenkit a kritikus sebzésért, és kitérés mellett futással is helyezkedjünk harc közben. Ha egy főellenfél nehezen adja be a kulcsot, kísérletezzük ki, melyik elementális sebzésre érzékeny, és ne riadjunk vissza a tárgyak használatától se.

TEADÉLUTÁN KLÁNOKKAL

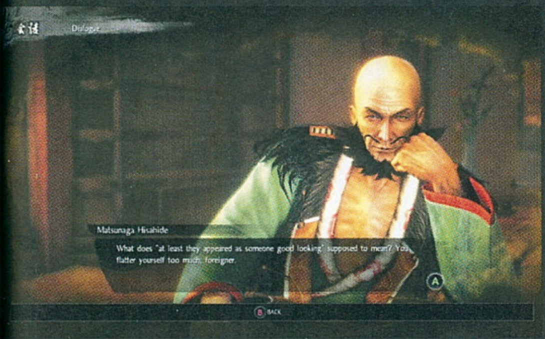
A történet során elérhetővé váló Titkos Teaházban csatlakozhatunk a más és más bónuszt kínáló 38 klán egyikébe. Ezzel részt veszünk a passzív eseményként lezajló klánháborúkban is: a két táborba osztott klánok tagjai minden héten versenyeznek, és a több dicsőségponttal rendelkező oldal jutalmat kap (ám minél népesebb klánba tartozunk, annál kevesebb a jussunk). Dicsőségpontot co-op segítőként vagy elesett játékosok szellemének legyőzésével szerezhetünk, a pontokból pedig a teaházban fegyvereket, tárgyakat, gesztusokat, illetve karakterskineket vehetünk.

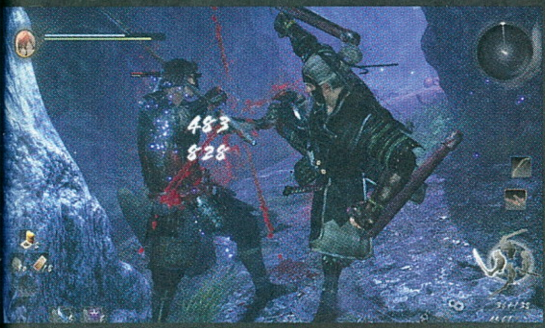
TANULJ KÉPESSÉGEKET!

A harci képességeink is nagyban meghatározzák stílusunkat, amelyeket a „Learn skills" menüpont alatt nyithatunk meg szamuráj képességpontokkal. Ezeket szintlépéskor valamelyik testi attribútum fejlesztéséért vagy egy fegyvertípussal való jártasságért kapjuk. A képességek java valamelyik fegyvertartáshoz kötődik, van azonban pár univerzális fortély, amely a megnyitása után elérhető minden fegyverhez. Az egyik ilyen a kritikus sebzést okozó hátba szúrás, amely a nindzsa képességek között lapul, illetve a Living Water, amely lehetővé teszi, hogy kitéréssel regeneráljunk Ki-t.

NEM MIND GONOSZ, AKI YOKAI!

Érdemes minden pályán felkeresni a kodamákat, és a legközelebbi szentélyhez irányítani őket, ugyanis minél többüket találjuk meg egy régióban, annál hatékonyabb áldást kérhetünk tőlük, amely az ellenfelek által elhullajtott amrita, elixírek, fegyverek, páncélok és nyersanyagok esési esélyét növeli. A ládák, majd a William alakját felöltő mosómedve szellem, illetve a magát falnak tettető Nurikabe sem ellenséges, ha leszereljük gesztusokkal, ám míg az egyiknél szimplán utána kell csinálnunk a mutogatást, addig a másiknál a megfelelő hangnemet kell eltalálnunk.





KOVÁCSOLJ!

A kovácsnál tudjuk adni, venni, elkészíttetni és testreszabni a felszerelésünket. Első végigjátszásnál a fehér, sárga és akár a kék tárgyakat is adjuk el, a fölös lilákat azonban bontsuk alkotóelemeire, hogy legyen jó minőségű nyersanyagunk. A költséges Soul Matchinggel várjunk New Game+ig, helyette beszélgessünk sokat Toméval, mert ha kedvesek vagyunk, és sokat költünk nála, patronázs pontokat kapunk, amelyekkel árengedményt kérhetünk, és megnyithatjuk a borbély menüpontot. A kovács csak olyan felszerelést tud elkészíteni, amelyhez szerzünk neki útmutatót (smithing text), a közönséges fegyverek és páncélok mellett pedig vannak különleges szettek is, amelyeknek minél több alkotórészét használjuk, annál nagyobb bónuszt adnak. Ha a legtöbbet akarjuk kihozni könnyű- vagy nehézpáncélos karakterünkből, fontos, hogy az összfelszerelésünk súlya maradjon teherbírásunk 30, illetve 70 százaléka alatt.

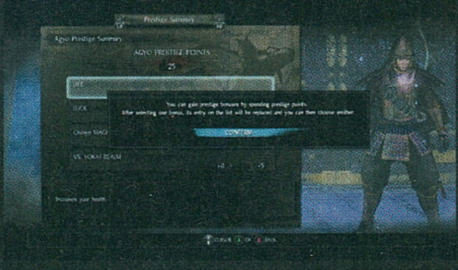
CO-OP ÉS PVP

Az R3 megnyomásával online módra vált a játék, és elérhetővé válik a szentélyeknél a Summon visitor opció. Egy Ochoco Cup felajánlásával segítőket hívhatunk be a játékunkba, és ha egy barátunkkal szeretnél együtt játszani, írjatok be egy közös titkos jelszót az online beállításoknál, hogy biztosan őt idézd meg. Ha te szeretnél neki segíteni, akkor a világtérképen a kezdőponton belül válaszd ki a Torii gate opciót, azon belül a Random encounterst, majd a küldetést. A kihívásra vágyók a „Yokai Realm with a Companion" menüpont alatt kifejezetten két játékosra tervezett küldetéseket találnak, míg a PvP arénában mások ellen is próbára tehetik magukat.

DZSUCUK ÉS MÁS KACATOK

A tanulható képességek között találjuk az onmjó mágiát és a nindzsucut is, amelyek a dzsucu gyűjtőnevű kiegészítő tárgyakat és képességeket alkotják. Ezek is pontokkal megnyithatóak: nindzsucu pont az ügyesség, onmjó pont pedig a mágia attribútum fejlesztéséért jár. Az előbbi kategóriába dobócsillagok, gránátok, képességfokozó pirulák és lopakodást segítő technikák tartoznak, míg az utóbbiba talizmánok, elementális varázslatok és ellenállást növelő képességek. Nem érdemes elhanyagolni őket, mert mindkettő adhat hasznos passzív képességeket is, ezek java azonban csak bizonyos küldetések teljesítése után lesz elérhető.

Az egyéb tárgyak között akad többek között gyógyító és sebzésnövelő hatású, illetve olyan is, amelyik visszateleportál a legutóbbi szentélyhez vagy lehetővé teszi a képességpontok újraelosztását. A hajtincsekért képességpontokat kapunk, gyors szintlépéshez pedig használjuk az amrita kristályokat.



A TITULUSOK HASZNA

Ahogy haladunk előre, időnként ilyen-olyan címeket kapunk, amelyeket két listába szedve találunk meg. A legkülönbözőbb tettekkel kiérdemelt címekért presztízs pontok járnak, amelyeket hasznos passzív képességekre válthatunk, például több életre, ellenállásra és szerencsére, de akár nagyobb sebzést is okozhatunk az emberi vagy démoni ellenfeleinknek.

A VILÁGTÉRKÉP LEHETŐSÉGEI

A térképen bármikor visszamehetünk a korábbi régiókba, hogy a kimaradt mellékküldetéseket pótoljuk, de a már teljesített pályákat is újrajátszhatjuk farmolás céljából, ennek azonban csak a további nehézségi fokozatokat megnyitó New Game+ után van értelme. A küldetés jellegét és nehézségét is megnézhetjük, a fő küldetések pedig rendelkeznek egy jóval nehezebb, ám több jutalmat adó Twilight Mission változattal. Emellett szintén a térképen, a menüsávból elérhető a karakterek és ellenfelek fokozatosan megnyíló leírása, valamint az összes korábbi átvezető is.

LÉGY LELKES!

Williamet Japánban egyre több őrző szellem szállja meg, akik erejét a maga javára fordíthatja. Kellő amrita begyűjtése után a jobb felső sarokban látható őrző szellem ikonjával jelzett mérő megtelik, jelezve, hogy használatra kész a brutális sebzést nyújtó Living Weapon szupertámadás. Ekkor az Y+B kombóval megidézhetjük bestiánkat, aki pár másodpercre a rá jellemző elementális sebzéssel ruházza fel fegyverünket, a bal felső sarokban pedig látjuk, mennyi időnk van tombolni. Bár átmenetileg sebezhetetlenné válunk, ha ilyenkor megütnek, drasztikusan csökken a Living Weapon használati ideje. Annak tudatában válassz lélekállatot, hogy mindegyik egyedi passzív képességekkel is felruház, noha sokuk csak magasabb spirit attribútum birtokában elérhető.

A SPANYOL LÉGIÓ

NUMANTIA

[ÍRTA TIKA] A RÓMAI BIRODALOM TÖRTÉNETE TELE VAN OLYAN CSATÁKKAL, AHOL A BARBÁRNAK MONDOTT TÖRZSEK ALAPOSAN ELLÁTTÁK A BAJÁT A LÉGIÓKNAK, PERSZE ETTŐL MÉG EZ EGY OLYAN SPORT VOLT, AHOL VÉGÜL MINDIG RÓMA NYERT. EZT A TANULSÁGOT ERŐSÍTIK MOST MEG A NUMANTIA KÖRÖKRE OSZTOTT HARCMEZŐI...

A Recotechnology egy viszonylag rövid múltra visszatekintő spanyol csapat, amely a budget (olcsó) kategóriában eddig több-kevesebb, de inkább kevesebb sikerrel vitézkedett. Bemutatkozó alkotásuk például a 2015-ös Yasai Ninja volt, egy a középkori Japánban játszódó vega akció-platformer, amelyben az éra rettegett harcosait olyan zöldségek alakították, mint Brokkoli Joe (vega, ehh...). Miután az előbbi szösszenettel sikeresen feliratkoztak a minden idők legrosszabb játékait soroló listákra, jött egy egész tűrhető torreádor-szim (Toro), majd a vega-kaland folytatása, ezúttal Kyurinaga's Revenge címmel. Utóbbinál gyanús, hogy több vásárló (az ötből legalább kettő) benézte a címet, és azt hitték, hogy ez is olyan lesz, mint a Nobunaga's Ambition a Koei Tecmotól, persze Hagyma Szamuráj feltűnése után biztos leesett a tantusz.

ADATOK

KIADÓ
Recotechnology S.L.

FEJLESZTŐ
Recotechnology S.L.

MŰFAJ
Stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2017.10.25.

ÁR
19,99 euró a Steamen (Kb. 6400 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core 2 Duo 2 GHz, 6 GB RAM, Nvidia GT 600-as sorozat, 5 GB HDD.

Nem, ez nem a Total War, hiába hasonlít rá, és még csak nem is annak egy olcsó, de jópofa másolata. Sebaj, még vannak légiók!

HÚSHAGYÓ HARCOK

A fentebb leírtak után nehéz lesz komolyan venni a Numantiát, de azt már most leszögezném, hogy a Recotech ezúttal nem lőtt olyan nagy bakot, sőt a témaválasztás és a körítés nagyon is dicséretes. Kezdjük talán ott, hogy a Római birodalommal kekeckedő törzsek közül a keltibéreket (ibériai, „spanyol" kelták) minden történelemkönyv kihagyja, pedig nem kéne. Sok borsot törtek a híres római légiók orra alá, s a korszak bővelkedik a képernyőre kívánkozó eseményekben, például a címadó város, Numantia egy hosszú circumvallatio után esett el – a circumizé, amikor a rómaiak fallal és erődökkel vették körül az ostromlott települést, ez akkoriban bevett gyakorlatnak számított. Szóval miután győzött a túlerő (több mint 40 000 ember kellett a kelták leveréséhez), egyetlen élő katonát sem találtak az ostromgyűrű közepén, mert aki a kannibalizmussal járó éhezést túlélte, inkább megölte magát. Persze van még egy kérdés: hogy a frászba kerültek oda a légiók? Ennek megértéséhez Hannibálhoz kell visszanyúlni, és a nagy tervhez – Alpok, elefántok, átkelés – ami nem jöhetett volna létre, ha a Pireneusok spanyol oldalán nincs egy karthágói hátország. A nagy pun hadvezér bukásával ez a terület a rómaiak fennhatósága alá került, s így jött össze a szomszédság a keltákkal, ami több (három nagyobb) háborúval és rengeteg vérrel, áldozattal járt.

A játék sorra veszi az i.e. 154-től lezajló eseményeket (ez már a második keltibér háború), és majd 20 éven keresztül meglehetősen hiteles módon minden jelentősebb szereplő, momentum megelevenedik, egyrészt a képregényszerű átkötésekben, másrészt a hexákra osztott harcmezőkön.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

LEGYETEK LELKESEK!

A morál mindkét oldalon döntő tényező, ezt az egységek melletti sárga csík jelképezi. A plusz lelkesedés a római oldalon pl. a szorosan egymás mellett álló alakulatok (kvázi a zárt formációk), vagy a sikeres támadások és a megsemmisítő csapások esetén jár. A kelták lazább harcászatra vannak utalva, náluk nem muszáj a szomszédos hexen tanyázni, ők ezt a bónuszt már két egység távolságból is élvezhetik.

A GYŐZELEM KULCSA

A rómaiakat nem olyan ördöngösség legyőzni, húzzuk szét a teljes alakzatukat úgy, hogy csak a két szárnyra helyezkedünk, és főleg a lovasságra koncentrálunk. Utóbbiaknak kell az íjászok hátába kerülni, és ha van, minél előbb kiiktatni a katapultokat. A katapultok ellen működő taktika lehet, ha a hatótávon kívülre húzzuk az egész római sereget (a nyílvető ugyanis nem mozoghat), elefántok ellen ugyanakkor a parittya működik.

DEGE..., IZÉ, REGENERÁCIÓ

A sereget okosan kell beosztani, ugyanis ahogy közeledünk a végjátékhoz, úgy rövidülnek a pihenőidők. Ne vigyünk például egyszerre minden hőst csatába, mert a sérültek regenerációja is fontos! Azokat az egységeket, amelyeket a felmorzsolódás veszélye fenyegeti, gyorsan vonjuk ki a csata forgatagából, aztán vigyük el egy semleges területre. Ne feledd, ha az egység meghal, az amulettet is bukod!

Azért ezeket a képeket elnézve meglepő, hogy a játékot egy vegán programokat készítő stúdió hozta tető alá. Halott lovak!

Egyébként roppant aljas módon vagyunk behálózva, ugyanis mindkét oldalon egy-egy pompásan kinéző külső térkép (környékbeli városok), és egy belső, egyfelől római haditábort, illetve a másik oldalon egy kelta települést tökéletesen megidéző nézet is van. Tényleg olyan mindkettő, hogy a padlóig csorog a nyálad, s ahogy váltogatsz a tucatnyi lehetőség, például a védművek és szálláshelyek között, lélekben már osztod szét a lovakat, termeled a gabonát, őrséget állítasz, aztán észreveszed, hogy itt csak a piac működik és a barakk (a főépület is bejárható, de csak rongyrázás, semmi értelmes funkciója nincs). Akkor mi a fenéért vannak, kérdezhetné joggal az olvasó. Nos, a történet úgy épül fel, hogy mind a rómaiak, mind a kelták oldalán négy kiemelt alak, hős szolgál, és az idősíkon csak egy-egy esemény (event) kapcsán tudunk előre mozogni. Tehát a térkép és a tábor stációi csupán díszletek, ahol az említett szereplők döntéseket hoznak, és minden döntés tulajdonképpen egy újabb lépés a következő ütközet felé. Apropó döntések: a kétféle ellátmány, avagy az ezüst és a gabona begyűjthető mennyisége erősen függ a válaszainktól, de be lehet húzni néhány spéci egységet, tárgyat, sőt ezek a helyzetek bontják ki a szereplők személyiségét is.

HEXÁK ÉS LÉGIÓK!

Nagyjából sejthető volt, hogy a lényeg a hatszögletű mezőkön dől el, méghozzá a körökre osztott csatákban, ott ahol a római légió összecsap a könnyebb felszereltségű kelta legényekkel. A sereget egyébként a játékos állíthatja össze a barakkban megvett egységekből, és a rendelkezésre álló hősökből, aztán a piacról beszerzett amulettekkel lehet sakkozni, hogy ki kapjon a varázslatos képességnövelő cuccokból. A sebek nem gyógyulnak azonnal, így mindig lesznek talonban maradó, pihentetett alakulatok, már ha okosan gazdálkodunk. Maga az ütközet pedig egy elég érdekes elvre épül, ugyanis nem a megszokott módi szerint lépnek a szereplők (azaz előbb az egyik oldal, aztán a másik), hanem a kezdeményezési értékük szerint lebontva, különálló fázisokban tologathatók a népek. Teszem azt, a kelta lovasság után egyből a római equites mozoghat, általában a hősök is a lista elején vannak, aztán az íjászok és parittyások, hol a kelták előbb, hol a rómaiak, majd így jön a többi egység aszerint, hogy hol áll az említett sorban. A légió hozza a megszokott formációit, például a testudót (teknősbéka), de a legtöbb gyalogos alakulat képes valamilyen védelmi alakzatot felvenni, miközben mindenkinek külön mozgási és támadási fázisa van, a mozgás ráadásul lebontható különálló lépésekre, tehát útvonalakat is megadhatsz. Ami nagyon szimpatikus, hogy két egyszerű elem kombinálásával, úgymint a morállal és a támadás irányával, elég jó stratégiákat lehet kialakítani (a hátbatámadás jár nyilván a legnagyobb bónusszal). És kell is taktikázni, hisz ha csak a római légiók alapegységeit nézzük – hastati, triarii, principes, na meg mondjuk a harci elefántokat, nyílvető gépeket –, akkor sejthető, hogy a kelta oldalra is jutott az olyan finomságokból, mint például a vallási fanatikusok, vagy a nőkből álló elit brigádok, ráadásul mindegyik egység fejleszthető is.

ÉRTÉKELÉS

Talán a fejlesztőcsapat rutintalansága miatt, de egy jó induló pozícióból sem sikerült nagyot (kicsit se) dobbantani, mert tele van rosszul összeillesztett játékelemekkel.

TÁLALÁS: **60%**
TARTALOM: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **55%**

PRO
A csaták taktikai része dicsérhető, akárcsak a választott történelmi háttér.

KONTRA
A kampánytérkép csak díszlet, a döntéseknek nincs súlya, a kezelőfelület és az irányítás béna.

60%

KŐBE VÉSETT TÖRTÉNELEM!

Azon már keseregtünk, hogy milyen szánalmas dolog bepalizni a játékost egy díszleterőd képével, de azt a pofátlanságot, hogy sorban nyered a legbrutálisabb csatákat, és hozod a legjobb döntéseket, mégis mindig csak az előre bevésett végeredményt dobja ki a gép, na, azt nehéz lenyelni. Alaposan alárak ugyanis a hangulatnak, ha győzöl, és úgy gördül tovább a történet, hogy megalázó békekötésre kényszerültünk. Hellyel-közzel legalább a hősök életét látszólag befolyásolni tudjuk, persze ehhez legalább 5-6 órát bele kell tenni a játékba, mert bizony ember legyen a talpán, aki kapásból vágja, hogy például Segeda az egy város vagy szereplő-e a történetben (elárulom, város).

EGYSZERŰ FUNKCIONALITÁS…

A technológiai megvalósítás tulajdonképpen nem is rossz, főleg a kampány díszletei tetszettek, persze hogy mi a isten foglal itt le 6 GB memóriát, a kutya se érti, mert sem az állóképek, sem az egyszerű harcmező nem indokolná. A csataterek egyébként inkább funkcionálisak, azaz jelzés szinten terepakadályokkal, évszakváltásokkal követik a történetet. Az egységeket jelképező csoportokra pedig rá is lehet nagyítani, hogy aztán rájöjjünk, fölösleges bámészkodni, mert annyira nem részletesek és szépek még a római pretoriánusok sem, ráadásul minden fontosabb történésről lemaradunk, hisz a kamera nem követi a harci cselekményeket. Az irányítás, khmm, nyilván a PS4 keresztezés miatt kissé nehézkes, és a PC-től abszolút idegen elemekből is van néhány – hogy csak a jobb egérgombot említsem, ami egyszerre a kijelölés és a végrehajtás funkciót is letakarja, de a képességeket is a négyirányú D-pad mintájára, számbillentyűkkel kell bevinni.

ÍGY NEM!

Bármennyire is igyekeztem bizonyítani, de a Numantia nem egy ütnivalóan rossz játék. Persze nem is jó. Valahol a kettő között van, számtalan kihagyott lehetőséggel, hogy csak a tábor-menedzsment totális kihagyását, vagy az eventek kifuttatását említsem. Jelen pillanatban még a 20 dolláros ár is túlzásnak tűnik, de ha a téma megmozgat, az első nagyobb leárazásnál már zsákolható.

VIGYÁZZ A FÁNIRA!

A kelták ellenszere a tömör élőfal (morál miatt nem érdemes széttördelni) és a mögötte álló római íjászok, akik egyébként sokkal messzebbre lőnek, mint a szembenállók. A katapultot mindig védjük meg, és jó taktika lehet, ha a kelta gyalogság előtt meghátrálva hagyjuk, hogy a nyílvető "gép" dolgozzon. A lovassággal csínján bánjunk, az elefántra meg vigyázzunk, mert bár brutális támadóerő, de nem legyőzhetetlen!

KÖRBE-KÖRBE, KARIKÁBA…

A legtöbb egység az ellenfél köréhen csak egyszer képes visszaütni, tehát ha egy izmosabb hős, vagy alakulat hátába kerülünk, egy (jóval kisebb) maflást biztos kapunk, utána viszont már minden további támadónk (persze csak az adott körben) büntetetlenül gyepálhatja a nyavalyást. Nem árt előre kiszámolni, hogy hogyan helyezkedj, és azt is bekalkulálni, ki kerülhet a hátadba, és őt hogyan pofozd le!

NAGYBEVÁSÁRLÁS

A piacon az ezüst és a kaja oda-vissza konvertálható, illetve fejezetenként egyszer az új amulettekért is érdemes bekukkantani. Amúgy mindkét nyersanyagból érdemes némi tartalékot képezni, ugyanis vannak olyan döntések, amelyek nyersanyagba kerülnek. Az új, megvett egységekkel pedig nem árt futni néhány kört az aréna játékmódban (lvsl), hogy a spéci képességeiket ne élesben kelljen majd tesztelni.

NE AGYALD TÚL!

Nincs tökéletes recept a döntésekhez, ugyanis sokszor a feltételezett ok-okozat összefüggés logikája is megbicsaklik a fejlesztők elképzeléseiben. Tehát pl. a küldjünk-e felderítőket, vagy egyből csapjunk le jellegű kérdéseknél az óvatossággal nem biztos, hogy nyerünk valamit, és a békés megoldásokat szorgalmazó válaszoknak sem mindig lesz meg a jutalma, főleg nem a történet egészére nézve, mert az kőbe van vésve.

RÉGI HŐSÖK, ÚJ, INGYEN VILÁG!

TOTAL WAR: WARHAMMER II

Mortal Empires + Blood for the Blood God DLC

[ÍRTA TIKA] A TW: WH legnagyobb ígérete, hogy végül a trilógia majd egyetlen óriási világgá olvad össze, így a korábban érkezők is megkapják az esélyt, hogy az új fajokkal megmérkőzzenek. A Mortal Empires ennek az ígéretnek az első fele, egy ingyenes kapocs az első és a második rész között.

A SEGA már a második rész megjelenése előtt beharangozta a Mortal Empirest, és egyben közzétette a későbbi menetrendet, nevezetesen, hogy a harmadik rész után jön majd a Very Big Campaign (egyelőre csak ez a munkacím van), azaz a teljes trilógiát összekötő DLC, amely szintén ingyenes lesz. Nyilván mindez egy átgondolt marketingkampány része, hogy az új vásárlókat folyamatosan ösztönözze a korábbi részek beszerzésére, mert ingyen ebéd – a jelen példánál, a Mortal Empiresnél maradva – csak akkor van/lesz, ha a könyvtáradban az I. és a II. rész is ott figyel. A nagy adakozási kedvben még egy apró figyelmesség, hogy amennyiben az első részhez már megvettük a Blood for the Blood God tartalmat, akkor ingyenesen áthozhatjuk ide is.

Oké, mindez szép, de azt is gondolhatnánk, hogy túl van kicsit lihegve, hisz egy copy-paste műveletben mi a fene lehet olyan bonyolult, és még jó, hogy nem kérnek pénzt, csak azért mert az Óregvilágot bemásolták az Új mellé. Nos, a két rész nem igazán volt kompatibilis; a térkép még csak hagyján, ezt megoldották a távolságok szűkítésével – közelebb kerültek a kontinensek, pár kisebb tartományt kigyomláltak, az ollót is bátran használták Lustria és Southlands alján, valamint Naggaroth nyugati szélén, de ugye a játékmenetben elég nagy különbség volt a két rész között. Azt tudni kell, hogy a Mortal Empires a második rész menüjéből indítható, ergo a keretrendszer már adott, és a kezelőfelület új elemeit minden faj használja, ugyanakkor a vortex (az örvény) itt csak puszta látványelem, nem szól bele a történetbe. A több kontinensnyi zúzást egyszerűen az új kampánycélok biztosítják, kvázi már nem elég a fél világot meghódítani, hanem diplomáciai kötésekkel (szövetséggel) vagy a jó öreg ostromgépekkel beköszönős módszerrel az új területekből is kell néhány.

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Creative Assembly

ÉRTÉKELÉS

Ingyenes, sandbox élmény egy új, minden eddiginél nagyobb térképen. Egyszerű, hódításra teremtett alapállapot az új UI-val, és a 2. rész minden jóságával fűszerezve.

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 3 GHz, 5 GB RAM, Nvidia GTX 460 vagy ATI Radeon HD5770 (Intel HD4000), 60 GB HDD, valamint kell hozzá a Total War: Warhammer I-II alapjáték is.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Számokban, méretekben ez idáig a legnagyobb Warhammer-kaland, ja és ingyen.

KONTRA

Bugok, balansz (rítusok pl. csak az új fajoknál vannak), és az unalmas előjáték.

80%

Kisebb vagy nagyobb terület, esetleg határtalan birodalom, a lényeg mindenképpen azon van, hogy bucira verd az ellenséget!

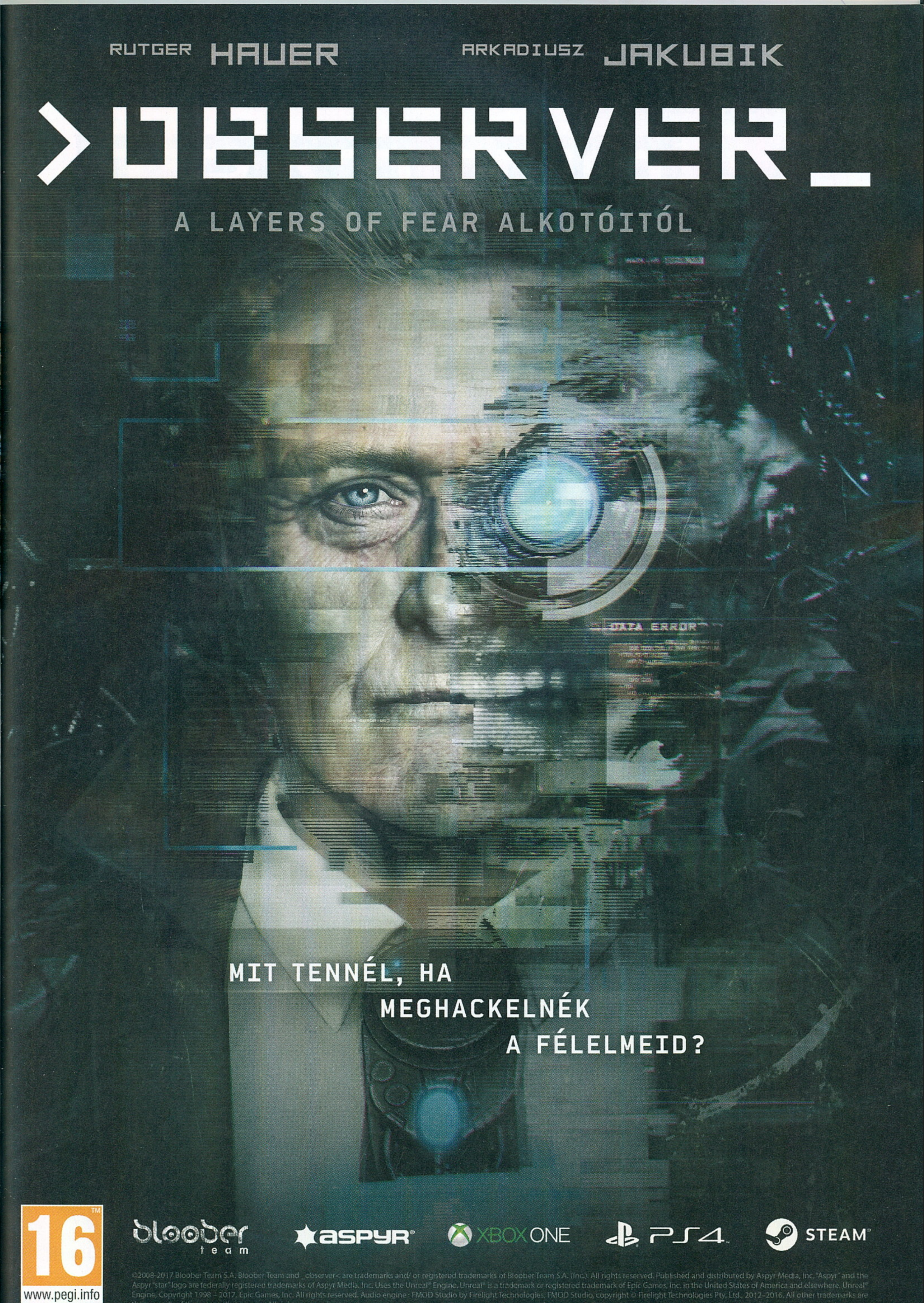
BLOOOD!

A Blood for the Blood God a korábbi részek Blood and Gore kiegészítőihez hasonlóan vért és brutalitás csepegtet a Warhammer II-höz. A grafikai opcióknál bekapcsolható effekt (Blood) fröcsögő vért, csonkolásokat hoz a csatatérre, lefejezések, spéci kivégzések is megfigyelhetők, és persze a monster kategória is bedurvul. A területsebző mágiáknál szintén ott a patakvér, sőt a szétspriccelő szaft nyomot hagy a közelben álló arcokon és a harcosok páncélján. A pakk 2,49 euróba fáj, de abban az esetben ingyenes, ha már korábban megvásároltad ezt a DLC-t a Warhammer I-hez.

HÁNYAN VAGYTOK, HONNAN JÖTTÖK?

A 12 nép és 35 legendás lord elég jól hangzik, persze ez csak akkor igaz, ha a Warhammer I-ben kimaxoltad az összes letölthető tartalmat, mert az ott megvásárolt frakciók vándorolnak át ide, kiegészülve az eredeti és a vortexes négyessel (azaz alap fajokkal). A megszokott kezdőpozíciók élnek, igazából majdnem minden a helyén van, legfeljebb néhány új épületet és fejlesztést találunk az Óregvilág hőseinél. Altdorfban például már megépíthető többek között a Birodalmi Palota, a második részben bevezetett unikális építmények mintájára. A Mortal Empires egyébként pont olyan, mintha az első részt játszanánk újra egy sokkal nagyobb térképen, csak ezúttal nincsenek kötöttségek – minden erőd, város elfoglalható, éppúgy, mint az Eye of the Vortexben (persze, ha különböző a klíma – jön a bünti). Jön a Káosz is, Archaon ébredése itt is fontos pillanat, ám emellett a káosz-szolgák inváziójára (hasonlóan a rituáléknál tapasztaltakhoz) szintén fel kéne készülni, csak utóbbit a SEGA kissé túltolta. Az a helyzet, hogy túl sokan jönnek, például a Nemes elfekkel játszva, nálam már a 35. körben beesett öttápos sereg, és a szomszédokra rá se bagóztak, csak az én városaimat szedték szét. Vért izzadva lenyomtam mindet, mire odateleportált még öt, sokkal durvább kiszerelésben, ezúttal 24-26-os szintű vezérekkel. A bugra már van egy béta tapasz, de azért látszik, hogy akad kalapálnivaló bőven, egyébként még a Norscára is várni kell, mert ez a faj csak egy későbbi frissítéssel adaptálódik.

Gondolom, nagyon sok Warhammer-rajongó álma volt, hogy a kedvenc hőseit, mondjuk Karl Franzt, elvigye az Újvilágba hidrákat ölni. Igen ám, de a világ nyugati szélén az új fajokkal ehhez meg kellett teremteni a balanszot, és ez a folyamat még most is tart, hozzátéve, hogy a Nemes és Sötét elf páros továbbra is piszok erős, előbbi például a befolyásalapú politikával messze a többiek fölé kerekedhet a területszerzésben.
Az egyensúlyi helyzet csiszolása mellett a hibák javítása is pörög rendesen, gondolok itt Morathi saját szövetségeseit is fertőző rontására, amit végre orvosoltak. Sajnos vagy sem, de a kezdőpozíciók miatt az első 60-80 körben sok újat nem látunk, idő kell, míg átverekedi magát az ember (vagy ork, vagy beastmen...) a „túloldalra". Személy szerint jobban örültem volna egy épkézláb, történettel is megágyazott magyarázatnak, hogy miért kell a világ túlfelére menni, de így sem rossz...


RUTGER HAUER
ARKADIUSZ JAKUBIK
>OBSERVER_
A LAYERS OF FEAR ALKOTÓITÓL
DATA ERROR
MIT TENNÉL, HA
MEGHACKELNÉK
A FÉLELMEID?
16
www.pegi.info
XBOX ONE
PS4
STEAM
©2008-2017 Bloober Team S.A. Bloober Team and _observer< are trademarks and/ or registered trademarks of Bloober Team S.A. (Inc.). All rights reserved. Published and distributed by Aspyr Media, Inc. "Aspyr" and the Aspyr "star" logo are federally registered trademarks of Aspyr Media, Inc. Uses the Unreal® Engine. Unreal® is a trademark or registered trademark of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere. Unreal® Engine, Copyright 1998 - 2017, Epic Games, Inc. All rights reserved. Audio engine : FMOD Studio by Firelight Technologies. FMOD Studio, copyright © Firelight Technologies Pty. Ltd., 2012-2016. All other trademarks are

A JÖVŐ SZELLEMEI

OUTCAST SECOND CONTACT

[ÍRTA WILSON] **Egy felemás 1.1-es változat és egy kudarcba fulladt Kickstarter-kampány ellenére nem adta fel a belga Appeal, és visszatértek az Outcast világába, ha nem is a nulláról, de ahhoz közelről újítva fel teljesen egy olyan klasszikust, amely komoly szerepet játszott a PC Guru és az egész játékipar történetében is.**

Tüzérségi sokk, poszttraumatikus stressz vagy épp traumatikus emlék. Nevezzük is akárminek, az ilyen dolgok örökre velünk maradnak: először jön a dermedtség, a tagadás, a rémálmok, a bánat, a harag, a kétségbeesés, a szomorúság, a kilátástalanság, hogy aztán a távoli jövőben érkezzen a beletörődés és esetleg a megnyugvás. Az Outcast számomra ilyen volt – no, nem az egész játék, csupán annak legeleje, az ébredést követő próbák, abból is főként egy: a lopakodás. Nem kell valami hiperbonyolult dolgot elképzelni, csupán egy zsebkendő méretű mezőt, annak a közepére slendrián módon kihajigált ládákat, a végében egy folyamatosan körbeforgó ellenféllel és egy tárggyal, amit úgy kellett felvenni, hogy annak tulajdonosa ne vegye észre. Ennél egyszerűbb és könnyebben teljesíthető feladatot nehezen lehetne egy videojáték elejére rakni, na de az Outcast fejlesztőit nem olyan fából faragták, hogy mindent a játékos keze alá adjanak, legyen az akár egy olyan alapvető dolog is, mint egy modernnek nevezhető irányítás. Én és a lopakodás-teszt nem szerettük egymást: számtalan alkalommal láttak meg vagy szúrtak ki közel a célhoz, röhögtek az arcomba (ezt lehet, hogy csak odaképzeltem), mutogattak rám ujjal (ezt is...), megkeserítve az életem. És bár ez nem tarthatott tovább 20-30 percnél, egy olyan traumaként könyvelődött el, amely még sok esztendő elteltével is képes érzelmeket kiváltani – és ez az Outcastról magáról is elmondható, még ha a kiadásakor meglehetősen kevesen is tudtak egyáltalán a létezéséről.

ADATOK

KIADÓ
Bigben Interactive

FEJLESZTŐ
Appeal

MŰFAJ
akció-kaland

INFO

MEGJELENÉS
2017.11.14.

ÁR
PC-re 34.99 euró (kb. 11 ezer forint).

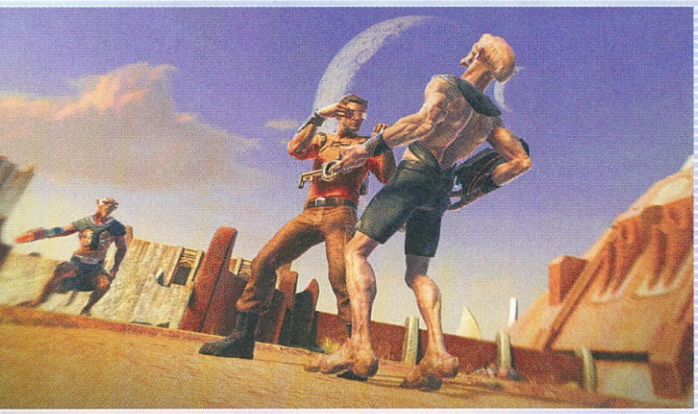
GÉPIGÉNY
Intel Core i3-4170, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 460, 26 GB HDD, 64-bites Windows 7.

Egy igen érdekes kísérlet eredménye a játék, mellyel elsősorban az eredeti Outcast rajongóit célozzák meg.

VILÁGFOGADÓ

Szerencsére ez a hazai közönségről nem mondható el, az Outcast ugyanis tökéletesen passzol azon játékok sorába, melyekről a világ gyakorlatilag lemaradt, a kelet-európai régió viszont kultcímként tekint rájuk. Ilyen volt a lokalizációja és az erős marketingje okán a Gorky 17, a hazai fejlesztésű Imperium Galactica-sorozat vagy a Conflict: Freespace. És mi a közös ebben a háromban? Az, hogy mindegyik PC Guru teljes játék volt, ahogy az Outcast is, méghozzá 2002 januárjában, elhozva minden olvasónak, vásárlónak azt az élményt, amit annak idején maximális pontszámmal díjazott a lap. Azok pedig, akik esetleg soha sem hallottak róla, vagy túl fiatalok voltak a megjelenésekor, végre felújított formában is elérhetnek egy korszakalkotó kalandot.

Az Outcast: Second Contact ugyanis nem folytatás – lásd a keretes írást –, hanem egy remake, amire több szempontból is szükség volt. Az 1999-es eredeti rendkívül furcsa úton járt technológiai szempontból: egy olyan saját fejlesztésű motort használt, amely semmilyen formában nem kezelte a 3D kártyákat, minden feladatot a processzorra terhelt, és mellé még brutális memóraigénye volt (és a közhiedelemmel ellentétben nem szimplán voxeleket használt). A nem éppen jó előfeltételek miatt kevés gépen tudott



Nem, emberünknek nem a levegőben van éppen hasmenése, hanem a hőskorban ilyenek voltak a videojátékos animációk.

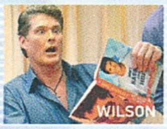
A TÖRÖLT FOLYTATÁS

Habár az első epizód a kasszáknál hatalmasat bukott, a belga Appealt ez nem tántorította el attól, hogy folytatást tervezzenek. Az Outcast II: The Lost Paradise eredetileg PC-re és PlayStation 2-re készült, és ismét Adelphán játszódott volna, ahová megérkeznek a technológiai fölényben levő, és egyáltalán nem barátságos emberek. Habár a fejlesztés gyakorlatilag rögtön elkezdődött, 2001-re az Infogrames annyira súlyos anyagi problémával küzdött, hogy minden játékot lelőtt, így az Outcast II-t is. A koncepciós ábrák és a tesztkörnyezetek nem tűntek el végleg: mind a Youtube-on, mind az erre szakosodott oldalakon megtekinthető a befejezetlen mű.

megfelelően futni, maximális felbontása (512x384) pedig mai szemmel nézve megmosolyogtató. Az viszont nem, hogy az Outcast mennyire megelőzte a korát, és hogy milyen szép tud lenni a modern technológia révén. A Second Contact esetében ez azonban a helyén kezelendő, hiába van szó ugyanis egy remake-ről, az Appeal nem teljesen modern eszközökkel közelített hozzá, az új változat ugyanis teljes egészében az alap forráskódra épül, azaz mechanikailag megegyezik az 1999-es eredetivel. Ebből kifolyólag nagyon sok ponton kifejezetten archaikus: az ugrás egyenesen csapnivaló (és a rengeteg platformer rész miatt elég frusztráló is tud lenni), az animációk darabosak és az egyes fázisok közti átmenet foghíjas, a harcrendszer nevetséges, a térkép a lehető legkevesebb hasznos információval rendelkezik... és ennek ellenére mégis gyönyörű. Adelpha több régióra osztott bolygója markáns, egyedi stílussal rendelkezik, különleges színvilággal, varázslatos naplementével és napfelkeltével (de sajnos nincs semmi dinamikus napszakváltás, sem időjárás), pazar árnyékokkal és fényekkel, hangulatos és dús növényzettel, és bársonyos vízfelületekkel.

Az Outcast játéktere ugyanis hatalmas, ami nem meglepő a történet fényében, még ha ezt az intró nem is kommunikálja megfelelően, hiszen az 1999-es, már akkor is borzasztóan kinéző CG-film helyett ezúttal egy még annál is botrányosabb, animált képregényt kapunk, egy szemöldökráncolóan rossz rajzstílussal, de legalább számos hasznos információval és egy tipikus karikatúra főhőssel, Cutter Slade-del, egy exkatonával, akit szokás szerint visszarángatnak az akcióba, hiszen csak ő mentheti meg a világot. Ráadásul rögtön kettőt: a Földet és a már említett Adelphának hívott planétát egy alternatív univerzumban, ahová úgy sikerült portált nyitni, hogy az elkezdte fekete lyukként magába szívni a bolygónkat. És mielőtt végleg elnyel bennünket a portál, valakinek át kell mennie rajta, hogy ott helyben tegyen pontot a dolgok végére. Az út ugyan sikerül, Slade tényleg átkerül egy másik dimenzióba, csakhogy elveszíti a felszerelését, és egyúttal a társait is – ráadásul kiderül, hogy Adelphán épp egyfajta polgárháború szerveződik a diktatórikus rendszer ellen,

ÉRTÉKELÉS



Nem egy nulláról felépített remake, de sokkal több, mint amire valaha is esély volt - egy igazi, korát megelőző klasszikus modernizált változata, amit mindenkinek kötelező lenne legalább egyszer kipróbálnia.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Még mindig fantasztikus a játékélmény, világa pedig hatalmas és csodálatosan kidolgozott.

KONTRA
Továbbörökölt gyatra irányítás és animációk, csapnivaló harcrendszer.

80%

Slade-re pedig úgy tekintenek, mint egy rég megjövendölt messiásra, aki el tudja hozni a békét.

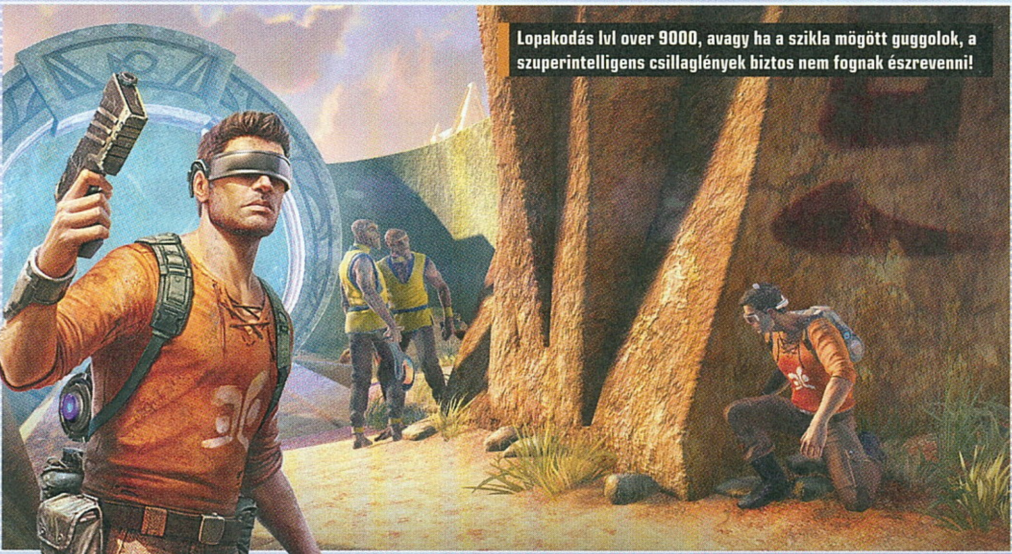
TÖKÉLETES KATONA

Adelphának, és főleg az ott lakóknak erre pedig szüksége is lesz, hiszen a bolygó hatalmas. Összesen hat, egymással közvetlen fizikai kapcsolatban nem levő régiót lehet bejárni – ezeket a Csillagkapura emlékeztető átjárók kötik össze, melyek között szabad az átjárás, azonban az egyes zónák eltérő kihívása miatt érdemes egy valamennyire lineárisabb utat követni. Maguk a tájak még mindig döbbenetesen hangulatosak és emlékezetesek: Motazaar vörös homokban úszó hegyvidéke, Okaar hatalmas fákkal övezett erdeje, Okasankaar mocsaras lápvidéke, Ranzaar havas ormai, Shamazaar rizsföldekkel teli templombirodalma, a Talanzaart behálózó közel-keleti városszerűség bejárása legalább annyira élvezetes és emlékezetes, mint 18 évvel ezelőtt volt. Habár a nyitány meglehetősen lassú, az Outcast pedig nagyon nem szereti elmagyarázni, hogy miként működik, egy kis odafigyeléssel, illetve a továbbra is gyatra irányítás elsajátításával kitárja a kapuit, és megmutatja, hogy miként előzte meg a korát annak idején.

Ott vannak például az NPC-k, akik bár tök ugyanúgy néznek ki (így arcról lehetetlen megkülönböztetni őket), de most már legalább látni a neveiket, és így lényegesen egyszerűbb megtalálni az aktuális küldetéshez tartozó megfelelő személyt. A köztük zajló interakció felett sem haladt el a kor: képesek tényleges segítséget nyújtani, beszállni a harcokba, vagy háttértámogatást nyújtani, amennyiben megelőz a hírnevünk, és olyan figurába botlunk bele, akinek esetleg korábban kisegítettük a barátját vagy családtagját. Amennyiben az egyes régiók vezetőinek ügyes-bajos dolgait is megoldjuk, úgy azok megszüntetik az elnyomó rezsimnek nyújtott támogatást, amelynek látható és érezhető következménye van. A katonák kevesebb vagy rosszabb minőségű fegyvert kapnak, visszafogják a munícióját, kevesebb étel jut el a frontra, így akár lényegesen könnyebbé is válhatnak az amúgy sem annyira nehéz, inkább csak nevetségesen rossz összecsapások.

MINT A MOZIBAN

Az Outcast: Second Contact alapvetően nem is egy teljesen új közönségnek készült, hiszen mai szemmel nézve nagyon sok szempontból nem állja meg a helyét, még a nyomott árán sem – sokkal inkább azoknak, akik újraélnék múltjuk egyik fénypontját, és azoknak, akik modernebb formában szeretnének pótolni egy klasszikust. Mert félreértés ne essék, az Outcast még mindig egy megkerülhetetlen mérföldkő, egy olyan világgal, amit megéri felfedezni és megmenteni – még ha az ember egy olyan hőst is irányít, aki igazából magasról tesz az egészre!



Lopakodás lvl over 9000, avagy ha a szikla mögött guggolok, a szuperintelligens csillaglények biztos nem fognak észrevenni!

OSZD MEG ÉS URALKODJ!

TOTAL WAR ROME II EMPIRE DIVIDED

[ÍRTA TIKA] A Total War, mint a PC-s platform szélesvásznú történelemkönyve 2004-ben, majd 2013-ban is elidőzött a Római birodalomnál, hogy aztán felperzselje (a Total War: Attilában), majd el is felejtse az örök várost. Ám most újra megszólaltak a harsonák, a légiók pedig visszavárnak!

Kezdjük talán ott, hogy a Rome 2-höz kiadott legutolsó DLC a Wrath of Sparta volt, méghozzá 2014 decemberében, ergo sokak fejébe szöget üthet a kérdés, hogy mi ez a hirtelen jött nekibuzdulás. Nos, nyilván feltűnt, hogy a négy éve szolgálatban álló epizód ára nem nagyon ment 50 euró alá. Persze tudjuk, hogy a SEGA skótabb a skótoknál, de feltehetően a Total Warból a régebbi címek is igen jól pörögnek, és így született a gondolat, hogy az eltunyult cézárokra ráférne egy frissítés. A Rome 2-t érintő törődés szebbik része egy ingyenes bővítményben öltött testet, amely a Power and Politics nevet kapta, és visszamenőleg is új játékelemekkel bővítve újraértelmezi a politikai részt. De hogy a kecske is jóllakjon, a Creative Assemblynél összeraktak egy fizetős kampányt is, szintén komoly újításokkal, s ez lenne az Empire Divided.

SZALAD, KI MERRE LÁT

Az Empire Divided nem véletlenül választotta a harmadik évszázadot (i.sz. 270-et) csatamezőnek, ezidőtájt ugyanis a három részre szakadt birodalom igen ramaty állapotban nézett szembe a gót, germán vagy szász hordákkal, és belső ellenség is akadt dögivel. Ezt az időszakot a történetírás úgy emlegeti, mint a katonacsászárok korát, és az elnevezés onnan való, hogy egy-egy nagyobb győzelem után a légiók rendre kikiáltották az aktuális hadvezért császárnak, a régi pedig gyanús módon elhalálozott. A frissiben felemelkedő, gyakorta egyszerű származású imperátorok többsége még egy évet sem ért meg, mégis ők voltak azok, akik útját állták a kapukat döngető barbároknak. A téma mondhatjuk, hogy nem rossz, és az öt kultúrkör tíz új frakciójának szemszögéből körbejárva tartogat néhány komolyabb meglepetést is. Az első ilyen, hogy az említett tíz frakcióból ötnek (az úgynevezett hősi frakcióknak) az élén olyan szereplők állnak, mint a római Aurelius, vagy I. Hurmuz szászánida uralkodó, de említhetném Palmüra királynőjét, Zenóbiát, akik a játékban halhatatlanságot, saját kampánycélokat, egyedi történetet kaptak. Zenóbia, a kor Zrínyi Ilonája, keleten a fiát imperátornak kiáltva ki nyomul Egyiptom felé, a Gall Róma eközben a germán törzsekkel vív élet-halál harcot, Aurelius pedig a birodalom görög és pannón maradványait összefogva küzd a túlélésért. Egyébként a három római mellett három germán és két keleti nép (örmény és szászánida), valamint egy brit és egy nomád törzs (alán) kapott helyett.

PESTIS ÉS BANDITÁK!

Az alapokon nyilván nem változtattak, például a Rome II-ben bevezetett provinciális felosztás és a hozzá tartozó építkezés még a Warhammerből visszalépve is nagyon üdítőnek hat, hisz ekkor még tele volt tűzdelve a felület olyan kihívásokkal, mint az élelmezés vagy a felgyülemlő szemét problémája, no meg a kibontható infrastruktúra (bányák, farmok, templomok, vízvezetékek) is sokkal szélesebb repertoárt képviselt. Ám mintha nem lett volna eddig is elég komplikált az élet, az új DLC még hozzácsap a fentiekhez három további fenyegető tényezőt: a kultuszokat, a rendre beköszönő járványokat, és a banditákat. Utóbbiak egy eseményeket generáló mérőszámként bukkannak fel, és minél jövedelmezőbb tevékenységekbe vágsz, úgy nő a tartományi fosztogatás szintje, amit új épületekkel és itt állomásozó seregekkel lehet kezelgetni. A pestis, ahogy azt a TW: Attila is megénekelte már, gyakori vendég e végeken, a szenny felhalmozása és az egzotikus kereskedők beengedése a kikötőkbe tehát továbbra sem ajánlatos. Ami pedig a kultuszokat (a kereszténységet, a Mitrász-hívőket, és a manicheizmust) illeti, nagyon nem szeretik a római istenek közelségét (a templomokat), és a helyi kultúrára sincsenek jó hatással, viszont brutális bónuszokat adnak pl. közegészségügyi téren.

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Creative Assembly

MŰFAJ
stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2017.11.30.

ÁR
Az alapjáték kell hozzá, de maga a DLC 15,29 eurót (kb. 4800 Ft) kóstál a Steamen.

GÉPIGÉNY
2 GHz Intel Dual Core/ 2,6 GHz Intel Single Core, 2GB RAM, 512 MB DirectX 9.0c kompatibilis (SM 3.0) VGA, 35GB HDD.

Oké, ez a játék még most, több évvel a megjelenése után is kifejezetten mutatós stratégiának számít.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

HADIÖSVÉNY

A játék elején még viszonylag gyenge minden szomszéd, ilyenkor kell gyors terjeszkedésre beállni, és nyomatni a farmokat, hogy az újonnan bekebelezett provinciák se éhezzenek. A hódításból a flották is kivehetik a részüket, hisz tengerparti városoknál területfoglalásra is képesek. A zsoldosok alkalmazásától se riadjunk vissza, de amint túllendültünk az akadályokon, oszlassuk fel mindet – ugyanis túl drágák!

HADVEZÉR ÉS GLADIÁTOR

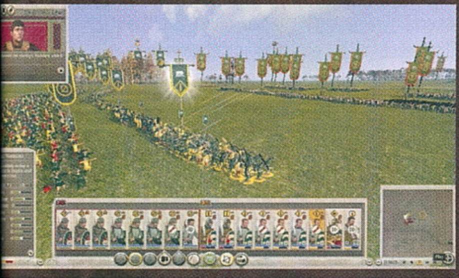
Abban a korban járunk, amikor bizony a hadvezérnek oda kellett állnia az élre a csatákban. Aztán, ahogy egyre több tapasztalatot szereznek, úgy kell egyre hátrébb sorolni őket, mert nagyon tud fájni, ha egy kóbor nyílvessző átüti a kedvenc generálist, aki tele van bónuszokkal. A fejlesztésben a stratégia ágon induljunk, nagy területeket kell bejárni, jól jön a plusz hatótáv, és a személyi testőrségre is gyúrjunk rá!

ÉPÍT ÉS FOSZTOGAT

Két ellentétes szemlélet találkozik a gazdaságban, ugyanis a rómaiak/keleti népek a területszerzésből és a kereskedelmi kapcsolatokból tudnak nagy pénzt szakítani, míg mondjuk a szászok a hajókból és a fosztogatásból. A germánokra amúgy is jellemző, hogy nehéz pozíciókban kezdenek, nagy elégedetlenségi mutatókkal megvert provinciákban, ahol célszerűbb eleinte kifosztani, mint elfoglalni a szomszédokat.

Sajnos Jack Sparrow nem ért rá, így néhány római centúrióval kell beérniük a hajósoknak.

Gondolom, a tesztverziónak volt köszönhető, hogy esetemben az Imperator Augustus DLC nyitómozijával kezdődött a történet, mindenesetre elég bután vette ki magát, ahogy Octavianus anyja beköszönt egy szász kampányba, de ez remélhetőleg csak ideiglenes. A frissített körítés amúgy rendre megemlékezik a kultuszok ünnepeiről – pl. a keresztény húsvétról vagy a karácsonyról –, és az időmérésben most egy kör egy hónapot fed le, tehát nemcsak, hogy van évszakváltás (szintén a Total War: Attilából), de az időjárási effektek is hangsúlyosabbak és jóval ütősebbek. A régi stilizált egységkártyákat a modernebb, TW: Attilában is használtak váltották (rendes arcképekkel), és a római légiók szintén átestek a kötelező (vért)frissítésen. Ami pedig az új egységeket illeti, a keleten felbukkanó páncélozott tevés, valamint a kataphrakt lovasság mellett errefelé inkább lándzsát, míg mondjuk a galloknál fejszéket preferáló gyalogság tökéletesen betagozódott a római hadigépezetbe (is).



ÉRTÉKELÉS

Egy mozgalmas kor nagy alakjait ismerhetjük meg, és az olyan újítások, mint a kultusz-bandita duó vagy a power and politics is megérdemelnek egy kisebb tapsot.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **76%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **83%**

PRO

10 új szereplő és egy új kor, új épületek, új mechanizmusok, no meg tömény kivonat a katonacsászárokból.

KONTRA

A járványokat, évszakokat, kapukat döngető barbárokat kipipálta már a TW: Attila, és az ismétlődő események, spórolás az intrón nem szép dolog.

80%

DIVIDE ET IMPERA…

Az új kampány egy elég érdekes ívet ír le, ugyanis jellemzően minden nagy frakcióval az első két év színtiszta mosoly, gyors sikerek, nagy hódítások, amit aztán egy méretes pofára esés követ. Nagyjából ekkorra alakulnak ki a komolyabb települések, és ugye ilyenkor jönnek a problémák (a pestis-bandita duó), de erre az időre állnak össze a nagy szászánida és germán népszövetségek, ahol bizony megtorpan a hódítás. Hirtelen nagyon sok ellenségünk lesz, és az említett Power and Politics tartalom is itt kezd működni. Az imperátorunk ugyanis a hatalmi ágon csak az egyik tényező, hisz minden új sereg, kvázi hadvezér, vagy államférfi toborzásával valamelyik szembenálló pártot erősítjük, akiket egyetlen érték, a lojalitás köt a jelenlegi rendszerhez. Ahol pedig a hűség megcsappan, ott rögtön beindul egy szecessziós folyamat, ami egyenesen polgárháborúhoz vezet. Ide tartozó érdekesség, hogy a pártok (családok) között kiosztották a provinciákat, ezt a térkép egyik új szűrőjével lehet sasolni, és ha valamelyik párt „lelép" a birodalomból, a "saját" területeit mind viszi magával. A rendszer egyébként továbbra is használja a régi gravitas-influence párost, hogy a megszokott politikai akciókkal – gyilkosság, házasság, adoptálás –, és az új lehetőségekkel – mint a diplomáciai és kormányzati misszziókra küldhető karakterek – egyensúlyozni tudjunk a hatalom útvesztőiben, ami nem lesz nehéz, tekintve, hogy a hűség pénzen megvehető. Megjelent négy új államforma is, amelyből minden frakció háromhárom berendezkedés között viszonylag szabadon közlekedhet; a rómaiaknál nyilván az unió, vagyis a népszövetség nem pálya, míg egy germán törzsnél a köztársaság esik ki.

A Rome II ugyan négyéves, de a kor nem igazán fogott rajta, ráadásul a széria szebb darabjai közé tartozott, és ugye itt születtek meg olyan látványelemek, mint a partraszállás (tenger felőli ostrom lehetősége), vagy az akció-kamera, amivel bármelyik egységet testközelből követhetjük végig az ütközetben. Sajnos a tengeri csaták nem lettek jobbak, a szállító- és hadihajók sűrűjében egyszerűen nehéz megtalálni a rendet, vagy csak béna az admirális (azaz én). A karakterek fejlődési rendszere újabban már átlátható formába van öntve, és a kifejleszthető technológiák is követik a történelmet, tehát az egyiptomi gabonaimport, a közegészségügy és a hasonló intézkedések rendre ott szerepelnek például egy palmürai készletben. A csaták ezúttal nem hoztak kirívóan nagy újdonságokat, főleg ha az Attila, a hun, nevével fémjelzett epizódot már megkóstoltad, hisz ez egy nagyon hasonló történelmi felállás…

A régi Total Warok még ma is remek játékoknak számítanak, és hát egy kellemes DLC-ért érdemes elővenni őket.

MEGKÉSVE BÁR…

Dicséretes dolog, hogy a Total War: Rome nem lett elfelejtve, ám a legnagyobb pozitívum az lenne, ha nem egy 3 éves csúszás után jutnák el oda, amit a Paradox már régóta művel, azaz a fizetős pakkok mellett rendszeresen szórják az ingyen DLC-ket is. A Power and Politics most ráadásul valódi tartalommal bír, és tényleg ösztönöz az újrajátszásra, de az Empire Dividedet sem írnám le.

HŰSÉG ÉS BECSÜLET

A lojalitás a játék egyik fontos tényezője, ezért gondoskodjunk arról, hogy minden tábornok kivehesse a részét a győzelmekből, mert amelyik nem csatázik, az morcos lesz. És ugye itt van némi ellentmondás, mert a banditák/lázadó elemek miatt a hátországban is kell mindig valakinek csücsülnie, tehát egy egészséges rotáció nem árt. Ahol nem lehetséges a rotáció, ott meg mehet a kenőpénz, ne sajnáljuk!

ENNI KELL!

A Total Warokban mindenki csak a pénzre figyel, holott az élelem (vagy annak hiánya) a leggyilkosabb tényező az egyenletben. Mielőtt bármit bővítenénk, építenénk, nézzük meg, hogy van-e hozzá elég étel és közhangulat! A másik okosság, hogy a bányák/ipar közelében mindig maradjon legalább egy üres hely vagy a csatornázásra, vagy a templomra, vagy a szektásokra, a sanitary/squalor egyensúly miatt.

LOVAT VIGYETEK!

Az egyes fegyvernemek között működő kő-papír-olló elv itt sem hoz újdonságot, de azt mindenképp lássuk be, hogy ebben a korban lovasság nélkül nagy gebaszban leszünk. A sűrűn alkalmazott lovasíjászokat gyalogsággal lerohanni szinte esélytelen, és minden nép tele van olcsó, lándzsahajigáló, távolsági alakulatokkal, amik a falba, teknősbe összekényszerített egységeinket bizony jócskán lelassítják, ha nem vigyázunk.

HA MENNI KELL…

A frakció táblázaton a sereg nélküli szereplőket elküldhetjük különböző missziókra, ami hoz némi lojalitást nekünk, és elvileg hasznos szolgálatot is tesznek. Az adminisztrátori munka például az elégedetlenkedő provinciát nyugtatja le, míg a diplomáciai a kapcsolatokat javítja. Egyébként, ha valakitől meg akarunk szabadulni, küldjük egy nagyon negatív néphez, ők majd felszecskázva visszaküldik.

A BŰVÖLET FÖLDJÉN

AMERICAN TRUCK Simulator NEW MEXICO

[ÍRTA GEBBBE] **Kellemes év végére készülhetnek a virtuális fuvarozók, novemberben ugyanis az American Truck Simulator legújabb állama, Új-Mexikó látott napvilágot, de decemberben spórolhatjuk a gázolajat a Euro Truck Simulator 2 olasz fuvarjaira is. Kell ennél több?**

Mint azt címünk is oly beszédesen felvázolja, Amerikába térünk ki, hogy bejárjuk az American Truck Simulator (továbbiakban ATS) negyedik államát, Új-Mexikót. A lassan 2 éves játék fejlesztése sokkal lassabb ütemben halad, mint a nagytestvéré (ETS 2), kicsit talán nevezhető foghíjasnak is.

Ezt természetesen már a 2016 februári megjelenés közeledtével is érezték az SCS Software háza táján, főleg, mert csak Kalifornia és Nevada adta a kezdeti kínálatot, ami sokakat elbizonytalanított a projekt sikerét illetően – ennek a szegényes startnak köszönhetően Arizona államot utólag még ingyen kaptuk meg. Mindemellett a térkép arányainak megállapításakor is kicsit szűkre szabták a korlátokat a fejlesztők, így a legelőször elkészített 1:35 arányú világot később megnyújtották és kibővítették, hogy az ETS 2-vel megegyező 1:20-as arányban képviselje Amerikát. Ez, mint tudjuk, nem kis munka volt, így a stúdió egyéb foglalatosságai mellett csak mostanára jutott el odáig, hogy az ATS végre újabb állammal bővülhessen. Gyerünk hát, csapjunk pár plusz mérföldet a Bűvölet földjén a garázsban pihentetett csőrösbe!

Új-Mexikóval szemben nagyok voltak az elvárásaink, és bár nem ez lett az SCS legjobb DLC-je, a hibái ellenére is bőven megéri az árát.

6400 MÉRFÖLD

Általában ha térképbővítés érkezik az SCS kamionszimulátoraihoz, az az adott játék egy újabb verzióra történő átlépését is jelenti. Ilyenkor hozzányúlnak a korábbi területekhez, csinosítják-bővítgetik őket, és persze igyekeznek a játék futásán is javítgatni valamelyest. Az tény, hogy egy motorfrissítés már tényleg ráférne a cég játékaira, de azért folyamatosan gyártják a hatékonyabb és kisebb erőforrás-igényű modelleket, amikből az alapjáték terepére is jut ellátmány. A jelenleg elérhető 1.29-es verzió pl. több mint 600 mérföldnyi új útszakaszt adott a korábbi államokhoz (két út Kaliforniában, egy Arizonában nyílt meg) – ezek mellé az Új-Mexikó pakk tulajdonosainak még több mint 4000 mérföldnyi sztráda jár. A műholdas navigáció már a haladási irányunkat is mutatja, optimalizálták a fényhatásokat, új közlekedési táblákat és rendőrautókat is láthatunk az utakon, valamint véletlenszerű események is tarkíthatják őket. Ezenfelül finomítottak a sebességkorlátozásokon is, de a tempomat és az AI is frissült. Ettől függetlenül még mindig előfordul, hogy olykor igen hajmeresztő szituációkba kerülök, amelyek még egy totál bekattant sofőrt is biztosan megszégyenítenének.

Az új DLC nyújtotta területhez négy csatlakozó útvonalon juthatunk át, melyek természetesen mind Arizonából erednek, mivel ez jelenleg az egyetlen szomszédos állam a játékban. És ami a határátkelés után egészen biztosan mindenki számára észrevehető lesz, az a jelentős minőségbeli ugrás a korábbi pályarészekhez képest.

ADATOK

KIADÓ
SCS Software

FEJLESZTŐ
SCS Software

MŰFAJ
járműszimulátor

INFO

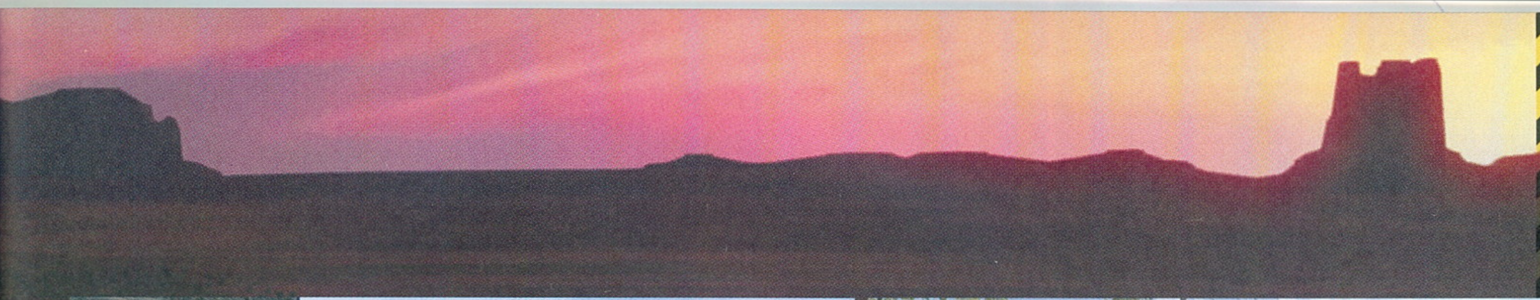
MEGJELENÉS
2017.11.09.

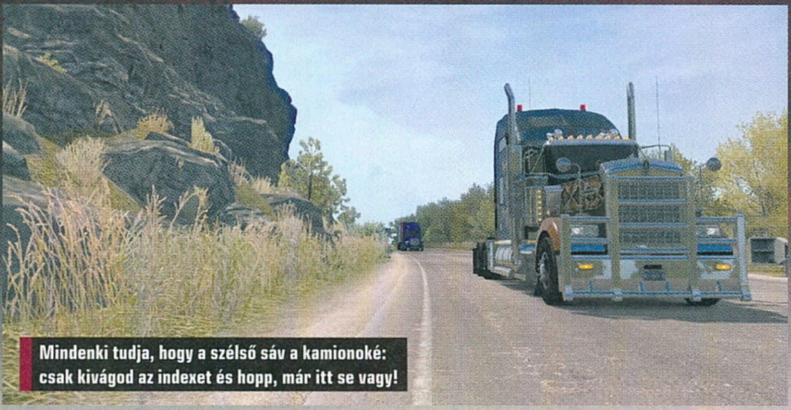
ÁR
Dobozosan 3490 Ft.

GÉPIGÉNY

Dual-core CPU 2.4 GHz, NVIDIA GeForce GTS 450 (Intel HD 4000), 4 GB RAM, 100 MB HDD, Windows 7 64 bit vagy jobb.

Nem is olyan régen ez a kamion delfineket szállított. Aztán valaki elveszítette pókeren.





Mindenki tudja, hogy a szélső sáv a kamionoké: csak kivágod az indexet és hopp, már itt se vagy!

ÜDVÖZLÜNK ÚJ-MEXIKÓBAN!

Az előző bekezdésben elkapott gondolati szál mentén elidőznék egy kicsit. Az ETS 2 bővítései során igazán jól megfigyelhető, hogy például a viszonylag hamar megjelent Going East DLC még nem jelentett akkora vizuális orgazmust, a skandináv térség megérkeztével azonban szemünk-szánk tátva maradt a látványtól. A francia csomag ugyanakkor szintén hozta azt a szintet, amit elvártunk az előző alapján. Tehát a játék bővítményein keresztül könnyedén megítélhetjük azt is, hogy a csehek mekkora fejlődésen is mentek át. Az Új-Mexikó kiegészítő sem lóg ki a sorból, az államhatár közelében már rögtön szembe tűnhet a növényzet változatossága, olykor a sziklás és sivatagos területek játékos váltakozása, de találkozhatunk egész nagy mennyiségű zöld területtel, valamint hegyekkel is. És mindezekkel oly módon, hogy nem igazán érezhetjük azt minden második településen, hogy itt már jártunk egy fél órával ezelőtt is. A minőségi változások egyik kulcsa a

sok egyedi terepelem, útkereszteződés és városelrendezés. Kapunk 11 egyedi pihenőhelyet, szervizekkel, benzinkutakkal és természetesen alvásra szolgáló parkolókkal. 14 nagyvárost fedezhetünk fel, köztük van Albuquerque, Santa Fe vagy a földönkívülieket érintő összeesküvés-elméletek rajongóinak egyik kedvence, Roswell. Ami viszont számomra hatalmas csalódás, és egyben teljesen érthetetlen dolog is, az a garázsok gyér száma, nem csak az új államban, hanem az egész játékot tekintve. Az eddigi 12 mellé most csak 4 plusz létesítmény társul, ami egyrészt továbbra is korlátozott mennyiségű kamionflottát eredményez, de ha egy garázszsal nem rendelkező városból szeretnénk szállítani valamit, akkor több üresjáratot jelent, amíg (gyorsutazás híján) elevickélünk odáig. A World of Trucks oldal online külső fuvarjaival persze nagyobb esélyünk lehet arra, hogy ne menjünk szőrén a célunkhoz.

KELETI KÉNYELEM

Látszik az igyekezet, és az amolyan skandinávos bonyolítási szándék az útkereszteződéseket illetően. Azonban néhol azt éreztem, hogy nem sikerült teljesen simára és jól kezelhetőre behangolni néhány kanyarívet, amelyek viszont olyan területeken helyezkednek el, ahol nem ildomos a hirtelen satufék, vagy egy erőteljesebb fékezés. Gondolok itt például az autópályák közti csatlakozásokra, vagy a kicsit szűkös kifordulásokra bizonyos telephelyekről, garázsokból. Utóbbiaknál tapasztaltam a kicsit már Hungary Map-stílusú forgalmi dugókat, amiknél a fél kezem mindig az F7+Enter billentyűk lenyomására áll készen, hogy beteleportáljam magam a legközelebbi szervizbe. A fuvarok lerakását egyébként nyolc új telephelytípus nehezíti, de annál a bizonyos Rail Export nevezetű vasúti cég lerakodóhelyénél nehezebbet még mindig nem sikerült alkotniuk a cseh srácoknak.

A ZENÉLŐ ÚT

Az Új-Mexikó DLC bővelkedik rejtett tartalmakban, de az egyik legérdekesebb mégis az Albuquerque és Tijeras között húzódó útszakaszon rejtőzik. Az életeket megmenteni szándékozó céllal létrehozott barázdált útszéleket sok országban használják, elég csak a magyar autópályákat szegélyező fehér felfestést kipróbálni. Akadnak országok, mint pl. Japán (hol máshol?), ahol nem elégedtek meg a szimpla zajjal, hanem egy bizonyos sebességhez beállított távolságra helyezték egymástól a barázdákat. Ily módon ismert dallamok csendülhetnek fel az éppen elaludni készülő sofőrök utastereiben és kabinjaiban, így talán könnyebben feleszmélnek a vészjóslóan közeledő szalagkorláttal való találkozás előtt. A fentebb említett szakaszon az America the Beautiful dallama fog felcsendülni, amit kék táblák is jeleznek nekünk. A „lejátszás” optimális sebessége 45 mérföld/óra.

ÉRTÉKELÉS

Érezhető minőségi javulás a többi területhez képest, rengeteg felfedezni valóval és egyedi terepelemmel. Barátságos árának köszönhetően mindenkinek csak ajánlani tudom.

TALÁLÁS: **70%**
TARTALOM: **78%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **74%**

PRO
Pár órára ismét a volán mögé szegezi az amerikai vasak szerelmeseit, egyedi pihenőhelyek, látványosságok és csomópontok színesítik a tájat.

KONTRA
Még mindig marha kevésnek találom a garázsok számát, de sofőrt sem fogadhatunk fel akárhol, és kamiont sem tudunk nekik bárhol venni. Még mindig butus az AI.

77%

De merre tovább? A kérdés jogosan merül fel, mivel az Új-Mexikó DLC által bekerült területek azért nagyban nem ütnek el az alaptérképnél tapasztalható terepviszonyoktól, tehát egy óvatos átmenetet képeznek a tájak változatosságát illetően. Nem volt szükség itt sem kiugró dolgokra, gondolok itt például egy Louisiana nyújtotta mocsaras vidékre, vagy akár Colorado havas domborulataira. Méretét tekintve az ötödik legnagyobb USA tagállamot tudhatjuk magunkénak, de akárhogy is számolom, még 46 (!) hiányzik a teljes térképből.

A szándékot illetően mi másra is gondolhatnánk, minthogy a teljeset szeretné egyszer magába foglalni a játék. Ha a kisebb államokból egyszerre akár több is jelenik meg, akkor is még legalább 15 év kell a jelenlegi ütemben ahhoz, hogy elkészülhessen a nagy mű. Ebbe pedig azért nem árt beleszámolni egy-két motorfrissítést sem, így még ez is csak optimista becslés. Mindenesetre, aki 2035-ben olvassa ezt a cikket, kérem, írja be a PC Guru egyik Facebook posztja alá, hogy „ezt jól kiszámoltad Gebbe!”.

TÖBBEN JOBB

Gondolom sokan vagytok, akik inkább az ATS és az ETS 2 többjátékos részét helyezitek előtérbe a fuvarok során, holott hivatalosan nem létezik ilyen funkció a programok egyikében sem. Mára azonban az a véleményem, hogy kifejezetten érezhető egy-egy DLC kiadásakor az ezt támogató hozzáállás. Elég csak megemlítenem az ETS 2 megszámlálhatatlan nemzeti festéscsomagját. Az ATS érdekessége, hogy néhány szezonális csomagon kívül nem készült hozzá ilyen jellegű tartalom, csak nehéz fuvarokat vihetünk, vagy egyedi kormányokkal dobhatjuk fel a kabinunkat. Az arizonai Tucson mellett eldugott versenypálya viszont mindenképp a közösségi mókázás célját szolgálja, így javaslom, hogy Új-Mexikó területeit is majd barátokkal kutassátok át. Elég csak Roswellt megemlítenem nektek, ahol rengeteg, földönkívüliekkel kapcsolatos táblát és utalást lelhettek fel nyitott szemmel járva.

A kiegészítő ára nagyon baráti, körülbelül 3500-3800 forintnyi összegről van szó. Irány a Rio Grande, és persze mindenki vigyázzon a rakományára!

GARRETT ÉS GERALT FIA VAGYOK ÉN

SEVEN

[ÍRTA TENEBRA]

A THE WITCHER LEGUTÓBBI KÉT EPIZÓDJÁNAK EGYKORI FEJLESZTŐI ÚGY GONDOLTÁK, TAPASZTALATUKAT EGY FÜGGETLEN GYÁRTÁSÚ POSZTAPOKALIPTIKUS SZEREPJÁTÉKBAN KAMATOZTATJÁK. EZ A SEVEN: THE DAYS LONG GONE, MELY SÚLYOS HIBÁI NÉLKÜL EGY REMEK JÁTÉK IS LEHETNE.

Manapság egyre többen ábrándulnak ki a fősodorbeli játékfejlesztésből, ami nem csoda, hiszen jelenleg is egy vaskos botrány gyűrűzik a Star Wars Battlefront 2 háza táján. És nemcsak a játékosok sokallnak be, hanem a szakmában dolgozók is egyre kevésbé tudnak a tükörbe nézni a nagy kiadók üzletpolitikája miatt. Így független stúdiók alakulnak, a játékkészítők pedig alternatív finanszírozási formák után néznek. Ebből pedig olykor remek játékok születnek (lásd pl. a Wasteland 2-t vagy a Divinity: Original Sint), illetve rég elfeledett műfajok élednek újjá. A Fool's Theory nevű csapat első önálló művében, a Seven: The Days Long Gone-ban a lopakodós zsánert igyekezett korszerűsíteni.

A Fool's Theory a The Witcher-sorozat egykori fejlesztőinek új formációja (a stúdióról lásd dobozos írásunkat), mely érződik is a Seven játékmenetén. Az ugyanis a Wasteland 2-höz, a Pillars of Eternityhez vagy a Torment: Tides of Numenerához hasonlóan a keményvonalas szerepjátékok elemeit vegyíti a játékkultúra élvonalából rég kikopott lopakodós zsánerrel. A Fool's Theory első játékát a The Witcher mellett bevallottan Warren Spector legendás Thief-trilógiája ihlette, a poszt-apokaliptikus világról és az ironikus humorról ugyanakkor a Fallout-széria juthat eszünkbe, de egy interjúban Jakub Rokosz projektvezető a Dark Soulsot is szóba hozta. Szóval, ha gonoszok akarunk lenni, akkor azt mondhatjuk, hogy a Seven sok helyről lop. Ám ma már nagyon nehéz igazán eredeti dolgokat létrehozni, így az is lehet erény, ha az ismerős sémákból valami újszerű és élvezetes programot gyúr össze egy csapat. A Seven is magával ragadó játék lenne, ha elképesztő hibái és elbaltázott játékelemei nem zökkentenék ki minduntalan a játékost.

Az oké, hogy meg kellene szökni, na de mestertolvajként még valami szuvenír azért kellene.
- Escape the Repositorum.

A GONOSZ BIRODALOM

A Seven már alaptörténetében is igen sok modern populáris mítoszt ötvöz. Mint a Falloutokban és a tavalyi remek Tormentben, úgy a Fool's Theory művében is katasztrófák és háborúk tizedelték meg az emberiséget, és az általunk ismert civilizáció összeomlott. Az emberi kultúra romjain sokáig fosztogatók, klánok és túlélők harcoltak a puszta életben maradásért, míg nem egy Drugun nevű tehetséges vezető és csatlósai el nem kezdték újjáépíteni a világot. Ebből lett a sötét középkort idéző Vetrall Birodalom, Drugun császárral az élen, akit megbolondított a dicsőség és a világban fellelhető számtalan mágikus ereklye. A játékos egy Teriel nevű mestertolvaj bőrébe bújhat, aki egy elszúrt megbízás miatt a Peh nevű börtönszigetre kerül – ez a játéktér. Az úton Teriel megismerkedik egy Artanak nevű démonnal, aki szabadulásunkért cserébe felbérel minket, hogy nyomozzunk az uralkodó jobb keze, Savaash eltűnése és a császár piszkos ügyletei miatt. És ahogy az lenni szokott, lassan kiderül, hogy az egész emberiség sorsa Teriel kezében van.

A történetben semmi eredetiség nincs, a játék írói nem nagyon erőltették meg magukat, a Seven így sajnos köszönőviszonyban sincs a klasszikus és modern szerepjátékok

ADATOK

KIADÓ
IMGN.PRO

FEJLESZTŐ
IMGN.PRO, Fool's Theory

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.12.01.

ÁR
7990 Ft boltban, de Steamen és GOG-on (kb. 9000 Ft-ért) is beszerezhető.

GÉPIGÉNY
Intel Core i3 3,2 GHz CPU, 4 GB RAM, DirectX 11-kompatibilis 1 GB VGA , 4 GB szabad hely.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

TOLVAJ VAGY, NEM HARCOS!

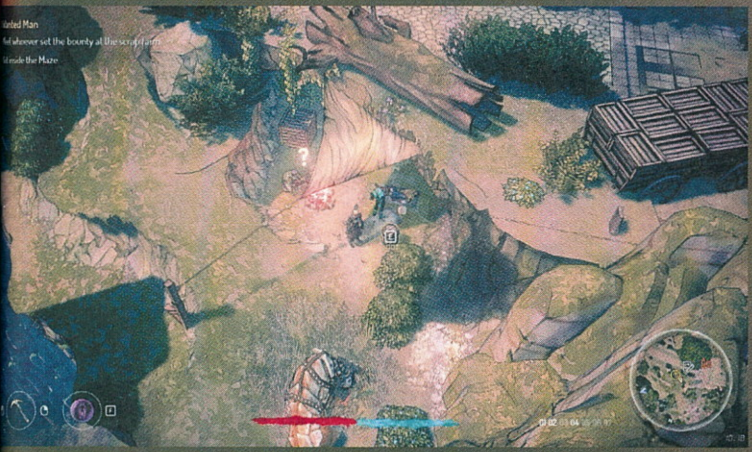
Bár a Seven készítői lehetővé tették, hogy akár klasszikus közelharcos karaktert kreáljunk Terielből, azonban ne feledjük, hogy hősünk mégiscsak egy mestertolvaj! Éppen ezért szemtől szemben nem sok esélye van kettőnél több, gyengébb ellenféllel szemben sem. Így jobban tesszük, ha nem rontunk neki riválisainknak, hanem hátulról támadva, egyenként vadásszuk le őket.

NE HADAKOZZ, NEM KAPSZ XP-T!

Apropó, harc: már csak azért sem nagyon éri meg kaszabolni az ellent, mert Teriel semmilyen tapasztalati pontot nem kap ezért. Persze a játék perspektívája és a harcrendszer is megtévesztő, hiszen a Diablo-játékokat idézi, ám hiába RPG a Seven hivatalos műfaja, a zsákmányon kívül valójában semmilyen hasznunk nem származik a riválisok és egyéb szörnyek gyilkolásából.

NE GYILKOLJ, HA NEM MUSZÁJ!

Mivel Terielt orgyilkossá is átképezhetjük, így lehetőségünk van felülről vagy hátulról meglepni az ellent, amiért természetesen bónusz sebzést kapunk, sőt ölhetünk is ilyen módon. Ám lehetőségünk van arra is, hogy csak elkábítsuk célpontunkat. Ehhez nem kell mást tenni, mint a tárgylistából kiválasztani öklünket kard vagy nyílpuska helyett, és puszta kézzel támadhatunk.

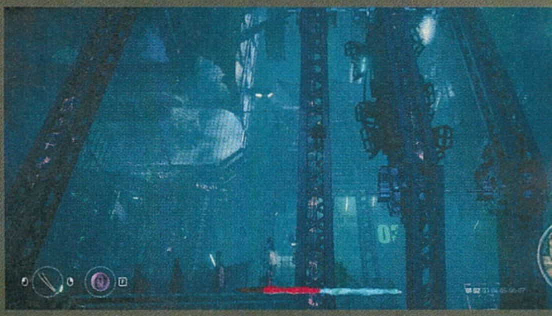


Oké, hogy kell a fegyver néha-néha, na de egy ekkora íjjal aztán pont hogy nehéz elrejtőzni, nem igaz?

BOLONDOK JÁTÉKA

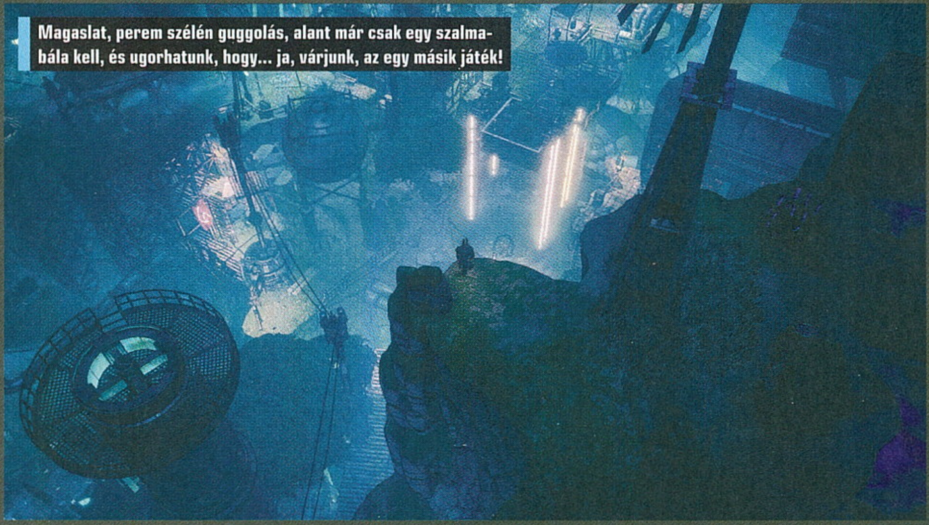
Ha a Seven komor világát látva a Thief-széria jut eszünkbe, az nem véletlen, mivel a játékot fejlesztő Fool's Theory alkotói nyíltan bevallották, hogy Garrett kalandjai ihlették programjukat. Persze a 2015-ben alakult lengyel stúdió veteránjai nemcsak a mestertolvaj történetéből, hanem a The Witcher-sorozatból is sok tapasztalatot merítettek, mivel Jakub Rokosz projektvezetővel az élen a csapat tagjainak jelentős hányada a CD Projektnél dolgozott. Innen azért léptek le a srácok, mert elegük lett a AAA-kategóriás fejlesztésből. Amúgy a Fool's Theory első játékához közel áll a Hard West című hasonszőrű szürreális vadnyugati RPG-TBS hibrid is, melynek munkálataiban részt vett a stúdió jelenlegi keménymagja. Profik, ez nem vitás.

komplex történeteivel és karaktereivel. Az említett programokon kívül a játék készítői viszont szemrebbenés nélkül emeltek át sztorielemeket a Csillagok háborújából és a Warhammer univerzumból is. Éppen ezért sem a fordulatok, sem a párbeszédek nem okoznak különösebb meglepetéseket. Teriel szinte egy az egyben a Thiefek Garrettjét idézi: cinikus antihős, akit leginkább a pénz motivál, de azért „van benne jó", ahogy Yoda mester mondaná. Artanak egyértelműen a Torment-játékok csatlósait juttathatja eszünkbe, és mint szokás, a két összeférhetetlen karakter folyamatosan komikus vitába száll egymással. Savaash még valamivel összetettebb figura, de ővele keveset találkozunk. Az uralkodó, Drugun pedig tipikus szemétláda, pedig potenciálisan érdekes ellenfél lehetett volna, hiszen elvileg neki köszönhető az emberi civilizáció újjáéledése. A többi karakterre pedig betűt sem érdemes pazarolni, mivel a mellékküldetések szereplőihez a legkisebb mértékben sem fogunk kötődni, pusztán a pénz miatt vállaljuk el a részfeladatokat.



ITT A LÉT A TÉT

Ennek ellenére a játék nagy pozitívuma, hogy ez a lepukkant, posztapokaliptikus világ mégis egy izgalmas atmoszférát áraszt magából, mely miatt szívesen kalandozunk benne. A Seven felülnézeti perspektívát használ, akár a régi nagy szerepjátékok, ugyanakkor rajzfilmszerű grafikája tetszetős, ha nem is lélegzetelállító (cserébe a gépigény rendkívül barátságos). Viszont elképesztő, milyen részletesen kidolgozták a fejlesztők Peh szigetét! A Sevenben ugyan végig madártávlatból szemléljük hősünket és a világot, azonban a Fool's Theory pályatervezői lélegzetelállító térbeli magasságokat és mélységeket teremtettek. Ha felkapaszkodunk egy romos híd tetejére vagy egy sziklára, szinte belátjuk a fél szigetet, és elénk tárulnak a települések és a vadon mutánsai is. A legjobb az egészben pedig az, hogy nincs töltés, tehát bármi, amit kicsiben látunk, ha nehezen is, de valós időben megközelíthető. Mert amúgy Peh igen komplex, így nem két perc, mire a sziget egyik városából a másikba eljutunk. És utunkat radioaktív szennyezés, mutálódott vadállatok, valamint az itteni rendfenntartók, a Technomagik ellenőrzőpontjai nehezítik.



Magaslat, perem szélén guggolás, alant már csak egy szalmabála kell, és ugorhatunk, hogy... ja, várjunk, az egy másik játék!

Mindemellett nemcsak, hogy mindenhová eljuthatunk, amit kiszemeltünk magunknak, hanem minden kis ládába és zegzugba benézhetünk, és találni is fogunk valamit. A kutatás pedig nem csak opció, hanem létfontosságú, hiszen a fellelhető kacatokból a megfelelő kovácsműhelyekben vagy mini laboratóriumokban

FOSSZ KI MINDENT!

Ha már a zsákmányt említettük, akkor ki kell hangsúlyozni, hogy ebben a játékban a tapasztalati pontok helyett a beszerzett kacatok létfontosságúak. Sajnos ezt nem rágják a szánkba a Sevenben, de minden kis limlom számít, mivel ezekből nyerjük a tárgykészítéshez szükséges alapanyagokat. Ezért nézzünk be minden hordóba, mert a szutyoknak hitt dolgok a Sevenben aranyat érnek.

FEDEZZ FEL MINDENT!

Mint már említettük, Teriel tolvaj, így jó érzéke van a rejtett cuccok felderítéséhez. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy ha lenyomjuk a Q billentyűt (vagy a gamepad megfelelő gombját), akkor nemcsak a küldetések szempontjából fontos nyomokat, hanem a rejtekhelyeket is felfedezhetjük. Érdemes is, mert a sok kacat mellett néhanapján rábukkanunk hasznos fegyverekre és öltözékekre is.

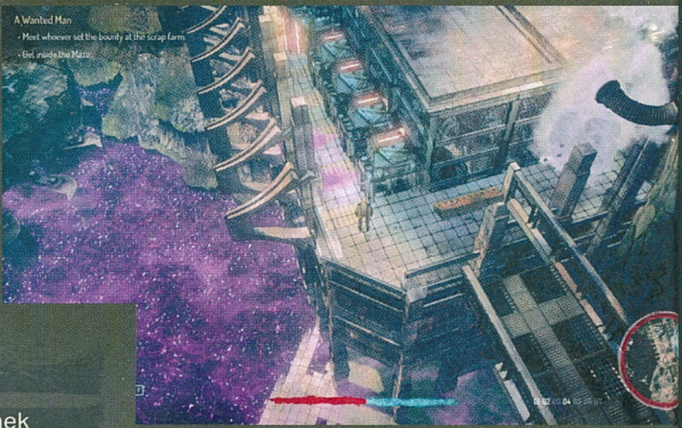
SEMMI SEM LEHETETLEN!

A Seven készítői nyílt világú játékot szerettek volna létrehozni, és ez össze is jött, mivel tolvajként nincs megkötve a kezünk. Így ha be akarunk jutni egy területre, melyet a játékbeli hatóságok tiltása miatt legálisan nem közelíthetnénk meg, semmi gond! Rögtönözzünk! Számos alternatív útvonal áll rendelkezésünkre például a városok felett futó csőrendszerek formájában.

SZÉGYEN A FUTÁS, DE HASZNOS!

Ismét fontos hangsúlyozni, hogy a Seven lopakodós játék, nem hack 'n' slash, itt nem kell halomra gyilkolni az ellent. Főleg nem a vadon mutáns szörnyeit! Ha valamilyen okból kifolyólag (például a nektárok keresése alatt) nem a gyorsutazást használjuk, érdemes sietni a városok közti területeken, mert hemzseg a dögöktől, akik pillanatok alatt lenyomják Terielt. Rohanás az élet.

1 **Amennyiben összefutsz egy másik videojátékos mestertolvajjal, összeomlik a téridő-kontinuum és megsemmisül a világegyetem.**



AZ ÚJ KÖZÉPKOR DALLAMAI

A Sevent fejlesztő csapatból nemcsak a programozóknak és dizájnereknek volt köze pár éve a The Witcher-sorozathoz, hanem bizony a remek játékzene szerzőjének, Marcin Przybyłowicznek is. Przybyłowicz a The Witcher 2-3 kiváló dallamaiért volt felelős, de nevéhez fűződik a The Vanishing of Ethan Carter, és a nagy reményekkel várt CD Projekt-szerepjáték, a Cyberpunk 2077 muzsikája is. A lengyel fenegyerek amúgy a Miracle of Sound nevű egyszemélyes, Gavin Dunne jegyezte bandával együttműködve alkotta meg a játékzenét, és bizony a MoS sem most kezdte az ipart: a Mass Effect-szériában, a Rock Bandben és a Wasteland 2-ben is hallhatjuk az ír előadót. De a Miracle of Sound írt Fallout 4, Uncharted, Doom vagy épp Battlefield 1 ihlette dalokat is.

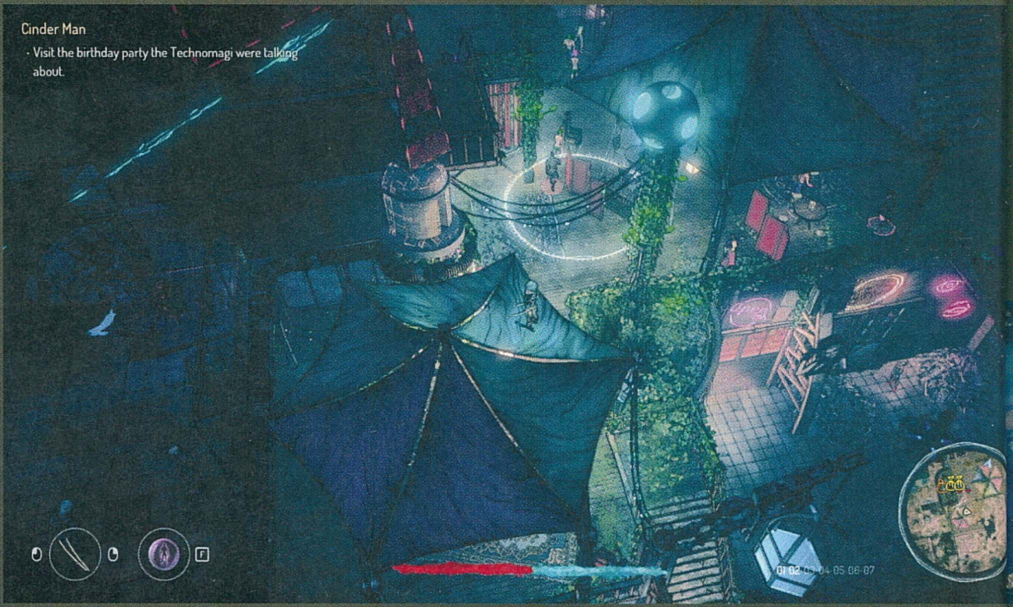
tárgyakat (fegyvert, páncélt, modulokat stb.) és főzeteket (pl. életerő-visszatöltőt) készíthetünk. És persze Teriellel bárhová betörhetünk, jóllehet, számolni kell a következményekkel (azaz megtámad a tulaj, vagy ránk hívja a rendfenntartókat). Azonban a Seven nagy pozitívuma még, hogy nincsenek lehetetlen célkitűzések, hiszen a tolvajkulcsokon kívül rendelkezésünkre áll egy minifúró, hackerként kódtörési minijátékokkal nyithatunk ki zárakat, és egy-egy küldetés célpontjához többféle útvonalon is eljuthatunk. Főleg, hogy Teriel nemcsak jó mackós, de tanult valamit az Assassin's Creed hőseitől is, így bárhová fel tud kapaszkodni, és nyaktörő ugrásokkal szeli a városok épületeinek tetőit.

KÁOSZ ÉS DIKTATÚRA

Sajnos viszont mindezzel nagyjából fel is soroltuk a játék erényeit. A Fool's Theory művének alapjai tetszetősek, azonban a felépítménnyel már vannak gondok. Kezdjük azzal, hogy a nyílt játékvilág komplexitása egy tervezési malőr miatt a játékos ellen fordul. A városok épületeiben ugyanis szinte lehetetlen eligazodni, mivel, mint ahogy az a Sevenhöz köthető taktikai játékokban általában lenni szokott (lásd a Commandost, a Desperadost, vagy a Shadow Tacticst), a fejlesztők itt is kénytelenek voltak áttetszővé tenni az épületbelsőket az izometrikus madártávlati perspektíva miatt. A Sevenben viszont az egész nem jól működik, és nagyon bugos is. Mikor belépek egy lepukkant, többszintes házba, a váltás miatt a látótérbe sokszor belógnak tárgyak és NPC-k a felsőbb szintekről, ami nagyon megnehezíti a tájékozódást. Ezért jó adag szerencse is kell ahhoz, hogy egy nyavalyás lépcsőt megtaláljunk, amin feljebb juthatunk. Emellett sokszor az is meglepetés volt a bénán működő rendszer miatt, hogy egy megmászhatónak és átugorhatónak hitt objektum valójában zárt fal volt. Így sokszor meg is haltam, mert a Teriel mozgása szerint áttetszővé váló épületekről gyakran utólag derült ki, milyen természetűek.

Emiatt pedig rengeteg küldetéssel csak azért szórakoztam sokáig, mert az átláthatatlan játéktérben elvesztem, és a minitérkép útmutatása ellenére is lehetetlennek tűnt megtalálni a célpontot. És amúgy, mint említettem, a mellékküldetések jórészt unalmasak, ugyanakkor teljesíteni is nehéz őket. A Seven ugyanis meglehetősen bugos, amit persze betudhatunk a tesztpéldánynak (ez esetben pedig az az elgondolkodtató, hogy ilyen verziót bocsátottak a kritikusok rendelkezésére), de attól még nagyon zavaró volt, hogy sok feladatot nem tudtam befejezni, mert közbejött egy programhiba. Sőt, nemcsak a mellékküldetésekkel volt baj, hanem a fő cselekményszállal is. Klasszikus példa, hogy be kellett jutnom egy szigorúan őrzött gyárépületbe, de mivel nem a főbejáraton keresztül mentem, így a játék nem fogadta el, hogy beléptem. Ezért vicces módon mire elvégeztem a feladat nagy részét, a küldetésablakban egyszerre volt jelen az, hogy „lépj be" és „hagyd el" a területet.

Mindemellett durva technikai hibákba is belefutottam. Ilyen a már érintett, levegőben sétáló NPC-k és levegőben lógó objektumok szánalmas látványa, melyeket nem csak az áttetsző épületbelsők hoztak létre, hanem a program olykor



Ki a fene akarna betörni egy olyan villába, aminek alig van kapcsolata a földdel? Tuti nincs benne plazmatévé!

egyszerűen nem töltötte be normálisan a szigetet. És mikor napról napra beléptem a játékba, minduntalan újra be kellett állítanom a felbontást is, mert a Seven visszaállította az alapbeállításokat, és valamiért a billentyűzetkiosztást sem lehetett átszabni. De a leginkább felháborító bug az volt, amely az egyik mellékküldetésnél jött elő egy mocsaras területen, egy többszintes épület romjainál. Itt valahányszor lecsúsztam egy bizonyos kötélen, és Teriel földet ért, a gépem azonnal lekapcsolt és újraindult. Egy ideig túlmelegedésre gyanakodtam, de több diagnosztikai program lefuttatása után rá kellett jönnöm, hogy ez a probléma kifejezetten a Sevenhöz köthető, amit amúgy mindent maxra tolva simán vitt a tesztgép. Ráadásul később még volt részem hasonló élményben egy hasonló mocsaras részen. 2017-ben azért már nem kéne ilyen amatőr hibákkal találkozni egy fősodorbeli videojátékban.

ÉPÍTSÜNK INKÁBB ÚJ CIVILIZÁCIÓT!

A Seven tehát bugos, de sajnos nemcsak a bugok rontják az összképet, a program hemzseg az áttetsző objektumokhoz hasonló játéktervezési problémáktól is. A Fool's Theory műve elvileg egy szerepjáték lenne, de inkább egyezzünk ki abban, hogy egy lopakodós cucc RPG-elemekkel kiegészítve. Teriellel valós időben harcolunk, azonban a harcnak nem sok értelme van, mert ha sikerül is befogni az ellent (nekem alig sikerült), kettőnél több ellenféllel szemben szinte semmi esélyünk nincs, akármilyen jó kardjaink és nyílpuskáink vannak. Ugyan a különféle chipeket variálva orgyilkossá vagy harcossá is varázsolhatjuk mestertolvajunkat (ebben ki is merül a szerepjátszás), de tapasztalatom szerint osonni, futni, láthatatlanná válni sokkal szerencsésebb, mint beleállni a küzdelmekbe, mivel ha sikerül is lenyomni egy ipsét, vagy jön egy másik, vagy egy elvétett ütés miatt zuhanunk a mélybe. És mivel nem kapunk tapasztalati pontot a kaszabolásért (a skilljeinket a nektár nevű anyag és új modulok begyűjtésével fejleszthetjük, mint a Bioshockban), így csak jól járunk, ha a kaotikus és frusztráló összecsapásokat elkerüljük. Az ellenség amúgy igen ostoba, így ha magunkra is húztunk öt rossz arcot, elég elbújni egy bokorban, és az esetek többségében elveszítik érdeklődésüket, még akkor is, ha ott van az orruk előtt a halott társuk.

Emellett a tárgykezelés is meglehetősen borzasztó a Sevenben. Az még hagyján, hogy igen nehézkes új cuccokat adni Terielre, de valamilyen okból kifolyólag a Fool's Theory csapata úgy látta jónak, ha egy-egy ládából időbe telik kiszedni a tárgyakat. Ezért ha egy dobozban sok az anyag, akár egy almát is el tudunk rágcsálni gyors tempóban, olyan sokáig tart átrakni Teriel csomagjába a holmikat. A kereskedők kínálata pedig nemcsak ócska, hanem átláthatatlan is, így inkább egyszer sem vásároltam tőlük (felesleges is, mert mindent megtalálunk a vadonban). És mivel a játékban nincs normális oktatórész (persze leírások vannak, de nem hiszem, hogy sokan fogják ezeket olvasgatni), egy darabig csak vakarjuk a fejünket, hogy a sok kacattal amúgy mit kezdjünk. Mire rájövünk, hogyan működik a tárgykészítés, addigra már valószínűleg azt is kitapasztaltuk, hogy igazából felesleges kardokat, íjakat és páncélokat készíteni és fejleszteni, mivel a lopakodás a kifizetődő, harcolni csupán az 1-2 erőltetett és nagyon frusztráló bossharcnál kötelező.

MAJDNEM SIKERÜLT

Szóval a Seven: The Days Long Gone hiába van tele jó ötletekkel, és hiába a látványos posztapokaliptikus világa, ha a kivitelezés jóindulattal is összecsapottnak és félkésznek nevezhető, és azt semmiképp sem tükrözi, hogy a Fool's Theory veteránjai korábban a kiváló The Witcher-szérián dolgoztak. Írhatnám, hogy patchekkel biztos orvosolható néhány probléma, de a sótlan sztorira és karakterekre, a kaotikus harcrendszerre, a borzalmas, átláthatatlan épületbelsőkre és a nevetségesen frusztráló tárgykezelésre nincs gyógyír. Talán egy folytatásban lenne potenciál, de ha a teljes változat is ilyen minőségű lesz, mint a tesztpéldány, akkor kötve hiszem, hogy kalandozhatunk még ebben a poszt-apokaliptikus sötét középkorban.

ÉRTÉKELÉS

TENEBRA

A The Witcher-játékok egykori fejlesztőinek munkáján érződik, hogy szívük-lelkük benne van, és a Seven jó is lehetne, ám sajnos a végeredmény enyhén szólva is elmarad a színvonalas alkotásoktól.

TÁLALÁS:	70%
TARTALOM:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	65%

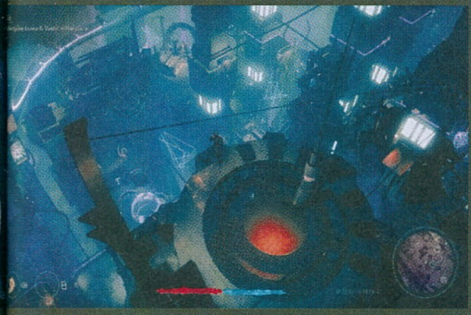
PRO

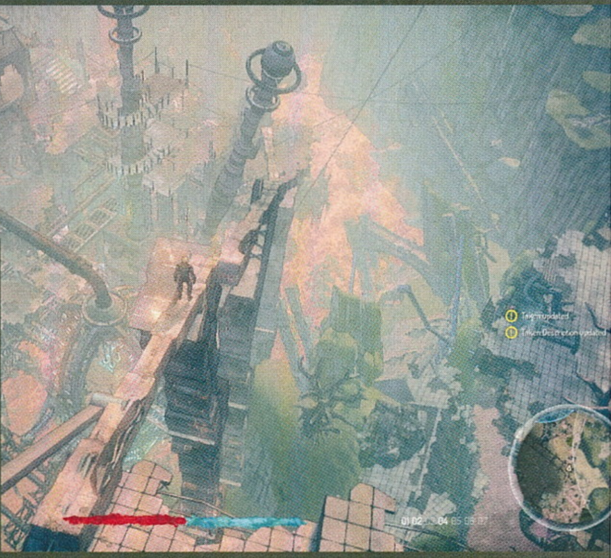
Izgalmas világ, ötletes műfajhibrid, érdekes szerepjátékos elemek, izometrikus nézet.

KONTRA

Érdektelen sztori és mellékküldetések, sok a bug és a tervezési hiba, frusztráló harc, monoton.

68%





Sonic Forces

[ÍRTA **BATE**]

„Mondottam ember: Küzdj, és bízva bízzál!" – írta Madách Imre Az ember tragédiájában, és valahogy mindig ez jut az eszembe, mikor a kezem közé kerül egy új Sonic-játék. A kilencvenes évek legendás részei máig élénken élnek az emlékezetemben, és mindig arra számítok, hogy az új részekben valami hasonlót kapok. Aztán a legtöbbször csalódom.

Sonic, a világ leggyorsabb sündisznója már huszonhat éve része a játékosok mindennapjainak. Ez nem kevés idő, közel három évtized, így valahol megértem a SEGA kiadót, amiért igyekeznek az egyik legértékesebb portékájukat frissen tartani, és rendre kísérleteznek vele. Ugyanakkor azt már nehezebben dolgozom fel, hogy megannyi csúfos bukta után miért nem jöttek még rá, hogy valami komoly gond van a „gépezetükkel". Pedig még követendő példa is lenne, hiszen a Nintendo Mariója még Sonicnál is régebb óta köztünk van, ám a piros sapkás karaktérért felelős fejlesztőcsapatok valahogy mindig megoldják, hogy olyan alkotásokat tegyenek le az asztalra, amik szimplán jók, de nagyon sokszor is az év legjobbjai közé tartoznak – mint például idén a Super Mario Odyssey. Emlékszik bárki, hogy Sonic-játék mikor került utoljára közel ahhoz, hogy az év játéka lehessen? Én sajnos nem, és az a rossz hírem van, hogy ez a „veszély" a frissen megjelent Sonic Forcest sem fenyegeti. Azt persze nem állítom, hogy a legújabb sünis kaland rossz lenne, sokkal inkább arról van szó, hogy ebben a formájában teljesen felejthető, és éppen ezért felesleges.

KELL EGY CSAPAT

Először volt Sonic, aztán jött Tails, Knuckles, Shadow, Metal Sonic, Chaos és még sorolhatnánk, ember legyen a talpán, aki fejben tudja tartani azt a rengeteg barátságos és ellenséges szereplőt, akiket a SEGA az elmúlt évtizedekben felböfögött magából. Amennyiben valaki nem híve ennek a kibővített univerzumnak, az máris jobb, ha visszakanyarodik a klasszikus részeket újramixelő Sonic Mania felé, ugyanis a Sonic Forces szinte az összes karaktert lenyomja a torkunkon, méghozzá egy meglehetősen erőltetett, ugyanakkor fájdalmasan foghíjas és összecsapott történet keretében. A katyvaszt ezúttal is Doctor Eggman kevergeti, aki megannyi vereség után végre előáll egy olyan teremtménnyel, Infinitetel, aki képes pillanatok alatt a porba küldeni szeretett főhősünket. Ez nagyjából a játék hatodik percében meg is történik, a tizedikben pedig már azt látjuk, hogy Eggman leigázta az egész bolygót, a kék süni barátai pedig azon tipródnak, hogy miképp tudnának gátat szabni a megállíthatatlannak tűnő inváziónak.

Ekkor lépünk mi a képbe, a bolygó utolsó reménységeként: megalkothatjuk a saját karakterünket, akivel aztán nekiállhatunk Sonic és az egész világ megmentésének. Habár azzal tisztában vagyok, hogy manapság egy videojátékban nélkülözhetetlen a testreszabhatóság, a megnyitható cuccok és a fejlődés, de abban is biztos vagyok,

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Sonic Team

MŰFAJ
platformer

INFO

MEGJELENÉS
2017.11.07.

ÁR
40 euró
(kb. 12 000 Ft).

GÉPIGÉNY

5. generációs Intel i5 2,7 GHz / 7. generációs AMD A10 3,0 GHz CPU, 4 GB RAM, Nvidia GTX 750 Ti / AMD R7 265 VGA, 18 GB HDD.

Volna lehetőség Sonic minden eddiginél vadabb kalandjaiban, de valahogy nem sikerült élni vele a SEGA-nál.

„Ha a következő Sonic-játék is ilyen gagyi lesz, beugrom a lézerek közé.”

hogy a Sonic-rajongók a kék sündisznóval akarnak játszani, nem valami nevenincs karakterrel, akit nekünk kell összerakni. Sajnos a fejlesztők és a SEGA ezt másképp látták, így egy meglehetősen szegényes szerkesztőben hét különböző „osztály” (medve, madár, macska, kutya, sün, nyúl, róka) közül választva készíthetünk saját karaktert, olyan részletek beállításával, mint a bundánk, a szemek és a fülek. Később pedig mindenféle cuccokat (sapkát, szemüveget, cipőt, kesztyűt stb.) és fegyvereket (!!!) aggathatunk magunkra, de mindegyik választható fajnak van valamilyen különleges képessége is, ami némi bónuszt biztosít a pályák teljesítése közben.

Mielőtt persze mindenki a szívéhez kapna, gyorsan elárulom, hogy a ránk váró harmincnál is több pályán nemcsak a saját kreálmányunkat kell irányítani, de lehetőségünk lesz számos alkalommal Sonic terelgetésére is. A magam részéről persze sokkal jobban örültem volna, ha a lényünk teljesen kimarad a játékból, ugyanis hiába szöszölünk vele, a pályákon hasítva szinte semmi nem látszik a karakterünkön eszközölt változtatásainkból, arról nem is beszélve, hogy a szakaszok teljesítése után járó sokszor feleslegesen extrém kiegészítők sem hoztak lázba. Ez persze abból fakadhat, hogy a Sonic Forces egyáltalán nem a veteránokat akarja megszólítani, hanem egy új, vélhetőleg fiatalabb közönséget. Hogy ezt vajon mekkora sikerrel teszi, arról mondjuk fogalmam sincs…

ÉRTÉKELÉS

Egy újabb Sonic-játék, amiben az újítások feleslegesek, és pont az van elnyomva, amiért az emberek annak idején megszerették ezt a sorozatot.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

A pályák egész pofásak, és a játékmenet alapvetően még mindig szórakoztató.

KONTRA

Pont az újdonságok nem nyújtanak semmit, a történet és az átvezetők pedig kritikán aluliak.

60%

MINT A VILLÁM

Ami a játékmenetet illeti, alapvetően elfogadható, hiszen kapunk klasszikus 2D-s terepeket, átmenetet a 2D és a 3D között, illetve olyan szakaszokat, ahol nem oldalról látjuk hőseinket, hanem a hátuk mögül, teljesen 3D-ben. A cél most is az, hogy minél gyorsabban jussunk el a pálya elejéről a végére, méghozzá a lehető legtöbb gyűrű begyűjtésével. A futkározás mellett ugyanakkor most is lesznek főellenfeles finálék, amikor jól elkülönülő fázisokon keresztül, a logikájukat kiismerve kell ügyesen pattogva legyőznünk a rosszfiúkat.

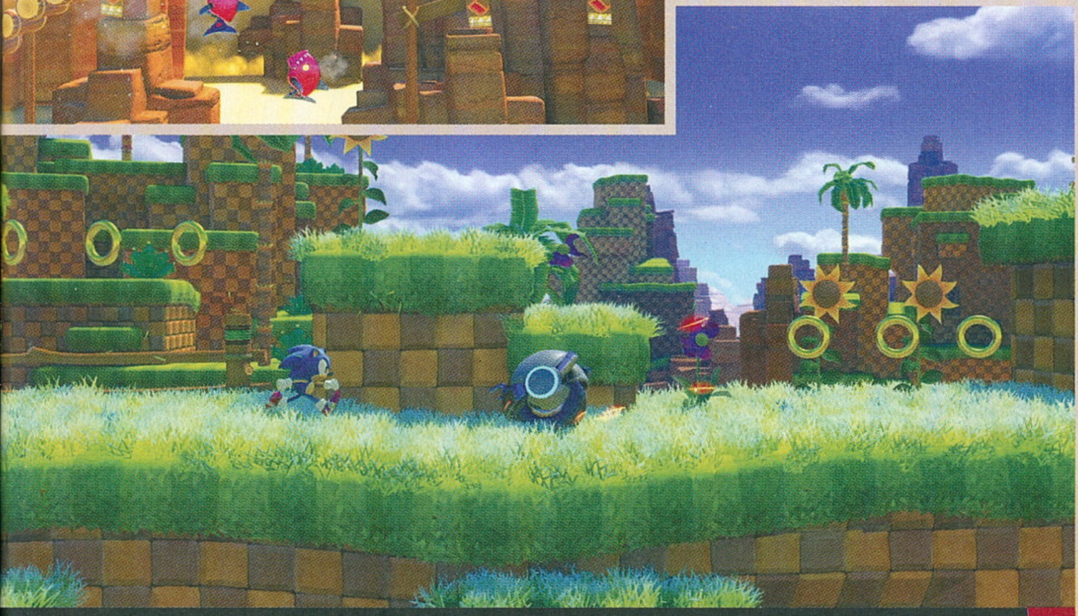
A jól bevált formula alapvetően most is működik, a majdhogynem követhetetlen száguldás még mindig igazi élmény, főleg a hagyományos 2D-s terepeken, bár azt hozzá kell tennem, hogy a klasszikus ugrálós támadás helyett bevethető fegyverek nekem egyáltalán nem nyerték el a tetszésemet. A lángszóróként funkcionáló ágyúk egész egyszerűen nem egy Sonic-játékba valók, és biztos vagyok benne, hogy nem vagyok egyedül ezzel a véleményemmel. Szerencsére nem kötelező használni őket, így jelentősen nem rontják az élményt, ellenben a nehézséggel, ami Normal fokozaton például úgy lett belőve, hogy tényleg rettentő bénának kell lenni ahhoz, hogy ne teljesítsünk egy-egy pályát már elsőre. És nemcsak ezzel van a gond, de azzal is, hogy hiába kapunk 30-nál is több szakaszt, ezek fejenként nagyjából ötpercnyi játékot biztosítanak, ami azt jelenti, hogy a Sonic Forces kipörgetése még az igénytelen átvezető animációkkal együtt sem tart úgy öt óránál tovább. Persze az, hogy az összes szakaszt S-értékeléssel fejezzük be, jóval több időt igényel, de ez még így is meglehetősen karcsú eredmény, és ezen az sem segít, hogy a pályákon akár másoktól kölcsönzött lényekkel is végigsöpörhetünk.

EGYNEK ELMEGY?

Ahogy korábban is említettem, a Sonic Forces nem egy rossz játék, ugyanakkor jónak sem nevezhető, leginkább ízetlen közepes. A hatalmas újításként bevezetett karakterkészítés megvalósítása az ötlettelen és a gagyi határát súrolja, ráadásul a pályákon hasítva elvész a lényeg, hiszen, ha kínkeservesen össze is hozunk egy jól kinéző, tényleg egyedi figurát, annak csak a menüben örülhetünk. A játék értékét pont azok a klasszikus elemek adják, amik egyébként jobbára el vannak nyomva, a nosztalgiát biztosító klasszikus részek, illetve a tény, hogy olykor ismét Sonicot irányíthatjuk. Pozitívum továbbá, hogy a ránk váró pályák meglehetősen látványosak és tényleg változatosak, illetve a kidolgozásra sem lehet panasz. Mindezen viszont sokat ront a Sonic-mércével mérve is nevetséges történet, illetve az, hogy az egyes szakaszok teljesítése közben igénytelen, huszadrangú popzene karistolja végig a hallójáratainkat.

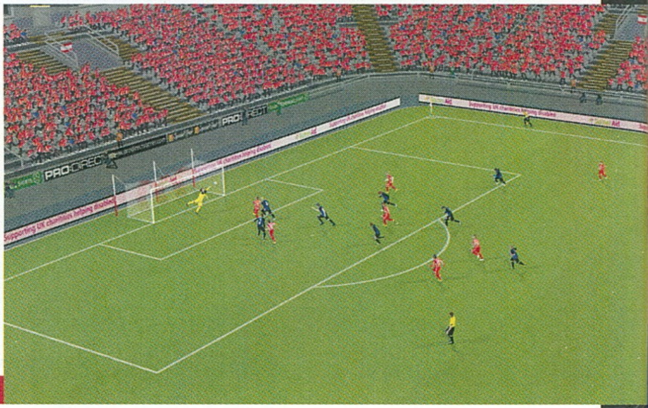
Szegény Sonic régóta nem találja önmagát – az lenne a legjobb, ha a SEGA a retrós epizódoknál maradna!

A SEGA és Sonic Team megint próbálkoztak, de a végeredmény inkább csalódás, mintsem olyasmi, aminek tiszta szívvel örülni lehet. Igazából fogalmam sincs, hogy a fiatalabb, friss közönségnek mit nyújt ez a játék, de veteránként azt tudom mondani a hasonszőrű játékosoknak, hogy senki nem veszít semmit, ha nem foglalkozik ezzel az epizóddal. Helyette érdemes inkább a Sonic Maniával foglalkozni, ami ugyan szintén nem eredeti, de hangulat és játékmenet terén legalább azt nyújtja, amit az ember húsz év ismeretség után egy Sonic-játéktól elvárhat. G



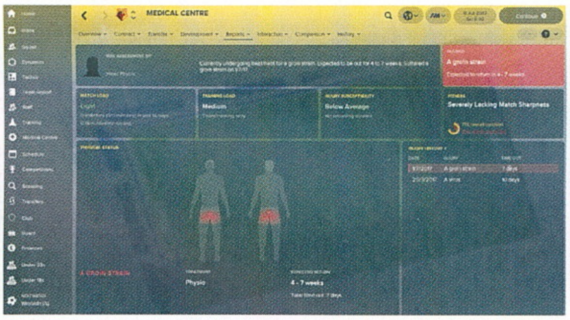
SZERZŐDÉSRE FEL!

FOOTBALL MANAGER 2018



[ÍRTA **POZANDR**]

EGY SPORTCSAPATOT IRÁNYÍTANI SOHASEM EGYSZERŰ, KÜLÖNÖSEN NEM HAZÁNKBAN, AHOL VANNAK SIKERSPORTOK, ÉS VANNAK SAJNOS CSALÓDÁST KELTŐ VERSENYÁGAK IS. A MAGYAR FOCI MOSTANÁBAN CSAK RITKÁN MUTAT FEL EREDMÉNYT, DE EZT FM18-BAN MÉGIS ELÉRHETJÜK.



A széria története több mint 20 évre nyúlik vissza: a Championship Manager címen indult sorozatot a Sports Interactive nevezte át, miután szakított addigi kiadójával, az Eidosszal, majd újracsomagolva, új lehetőségekkel felszerelve indította útjára. A Football Manager 2005 óta szinte egyeduralkodóvá vált műfajában, a fejlesztők évről-évre képesek valami újdonságot belecsempészni a programba. Azonban, ha valaki úgy dönt, hogy virtuális menedzserként próbálja a csúcsra juttatni akár a Puskás Akadémiát vagy valamelyik másik magyar klubot, esetleg egy külföldi csapatot, akkor jobb, ha mindent hátrahagy, mert ez bizony nem olyan cím, amit néhány tucat óra alatt ki lehet végezni. A Football Manager hihetetlen mennyiségű játékórát kínál, plusz a választott csapat összes ügyes-bajos feladatát. Öltözzetek hát öltönybe, kössétek fel a legszebb nyakkendőtöket, mert az igazgatótanácsnak komoly elvárásai vannak!

A BŐSÉG ZAVARA

Az alapok persze most is változatlanok, de annak, aki frissen csöppen bele a sorozatba, riasztó lehet a bőség zavara. A kötelező karaktergenerálás és a csapat kiválasztása után (50 nemzet 2500 klubja közül lehet választani, hazánk fiai is szerepelnek a harmadosztálytól az elsőig), hihetetlen mennyiségű táblázat, grafikon, adatbázis tárul az ember szeme elé. A csapat igazgatása rendkívül sokrétű munkát követel meg: tartani kell a kapcsolatot a sajtóval, az igazgatótanáccsal, az asszisztensekkel és a játékosokkal, figyelni kell az edzésekre, a csapattagok mentális és fizikai állapotára, az átigazolásokra, a pénzügyekre, a sort napestig lehetne folytatni. Ez hihetetlenül sok tennivaló egyetlen embernek: szerencsére a feladatok egy részét simán le lehet passzolni segítőknek, akik a preferenciák figyelembe vételével próbálják a munkát a lehető legjobban megoldani. Az első meccsre persze jó sokat kell várni: a Football Manager új része 2017 nyarán veszi kezdetét, és ettől az időponttól kell győzelemre vezetni a csapatot. Ez pedig nem lesz könnyű, higgyétek el! A Football Manager sorozat évek óta ugyanarra az alapra építkezik, azonban idén szerencsére bekerült néhány hasznos újdonság is a játékba, amitől még inkább valósághűnek érezhetjük a programot. Az első módosítás a Dynamics rendszer bevezetése, ami a mindennapi életre reflektál, és a csoportkohéziót hozza be a címbe: vezéregyéniségek, klikkesedés, edzőhöz való hozzáállás, boldogság, boldogtalanság, morál, ezekkel a szavakkal lehet összefoglalni a lényeget. Egy elveszített meccs képes a mélybe taszítani a csapat kohézióját, egy megnyert pedig javítja a morált. Edzőként azonban nemcsak az igazgatótanácsot kell kiszolgálni, de a nézőket és a játékosokat is. Utóbbiaknál egyenként lehet vizsgálni az érzelmi szintet, és ha valakinél ez alacsony, el kell beszélgetni vele. Mit szeretne? Edzést? Előtérbe tolást? Több szereplési lehetőséget? Az újoncoknak be kell illeszkedniük, míg a régi motorosok egóját pátyolgatni kell. Amikor pedig meccsre kerül sor, akkor az ember csak néz; főleg, mert tálalás szempontjából a program még mindig nem az igazi, ugyanakkor a játékosok animációi jobbak lettek az előző évi részhez képest. Szerencsére a mérkőzések alatt is van lehetőség utasításokat adni, így egy vert helyzetből is lehetséges kihozni a győzelmet.

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Sports Interactive

ÉRTÉKELÉS

Időt, energiát, kitartást igénylő rétegjáték ez, amivel el lehet érni a sikert, ugyanakkor tény, hogy egy reform nem ártana a koncepciónak.

GÉPIGÉNY

1 magos 2000 Mhz CPU, 2048 MB RAM, 7 GB HDD, 256 MB VRAM, DirectX 9.0c.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Hihetetlen mélységekbe menő adatbázis, szinte mindent be lehet állítani.

KONTRA

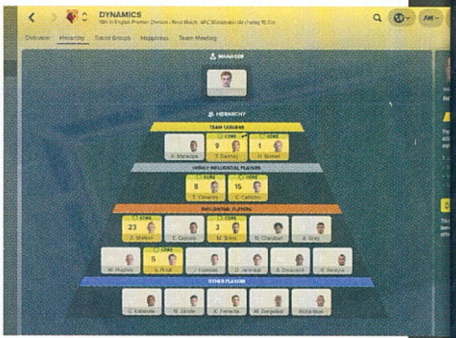
Hihetetlen mélységekbe menő adatbázis, aminek megtanulása órákat, napokat igényel.

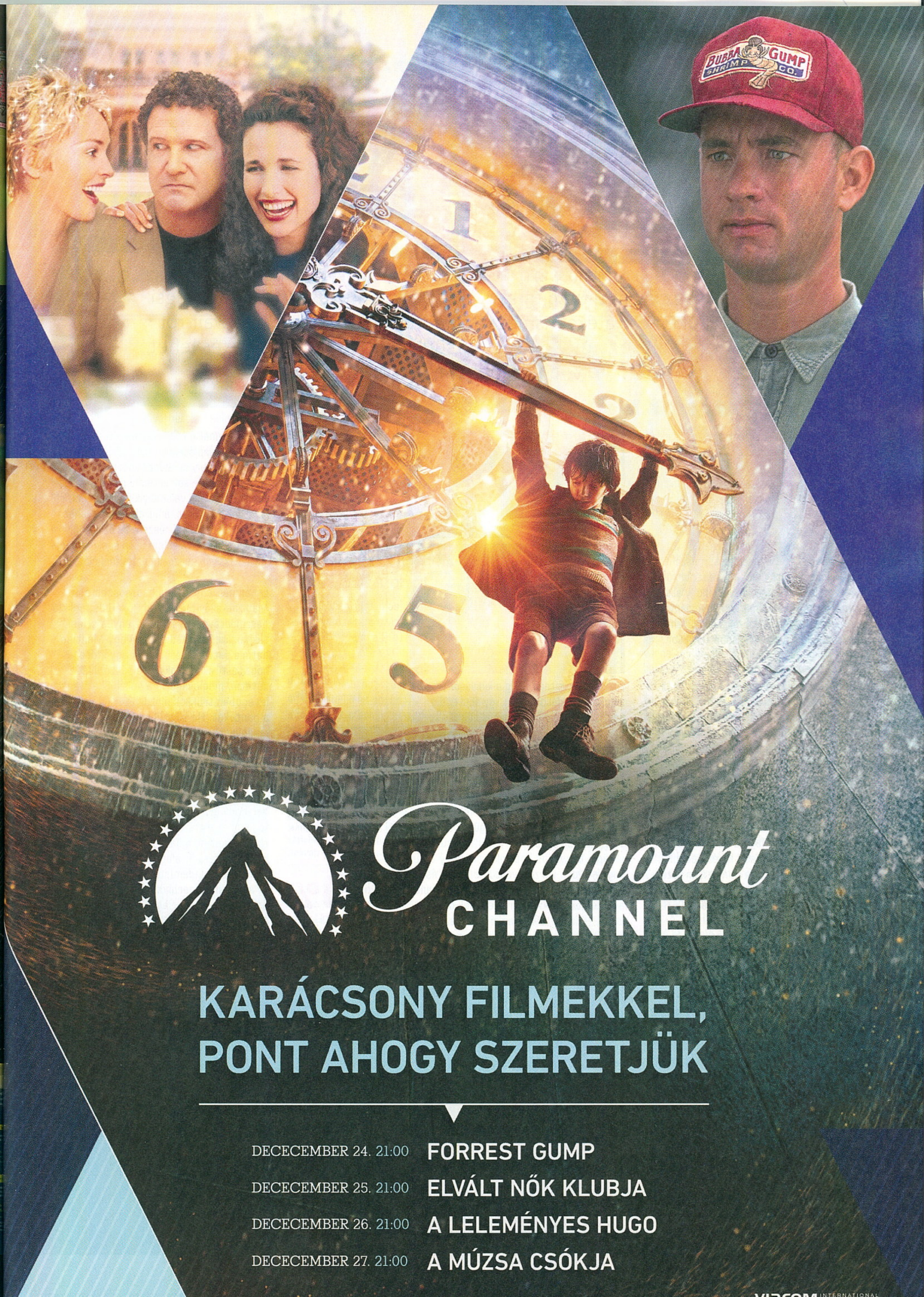
75%

6-3, AVAGY JÁTSZD ÚJRA!

A Football Manager 2018 játékosok általi megítélése egyelőre vegyes a Steamen. Fagyásokról, összeomlásokról, rossz meccsmotorról, nehezen átlátható UI-ról szólnak az értékelések. Tény, hogy az utóbbi igaz, de a magam részéről az előbb említett technikai hibákból semmit nem tapasztaltam. A felhasználói felület megtanulható, sok-sok odafigyeléssel pedig egy NB 3-as csapatot is győzelemre lehet vezetni. Vannak érdekes újítások a Dynamicson kívül is (például az új toborzási rendszer), így ha szeretitek a sorozatot, tegyetek ezzel a résszel is egy próbát. Ha pedig sajnáljátok rá az 55 eurót, akkor várjatok az első leárazásig. Élvezhető program ez, csak időt igényel!

A foci nemcsak sport és szenvedély, hanem komoly üzlet is, amiben csak a legjobbak maradnak talpon. Te vajon közéjük tartozol?




BUBBA GUMP SHRIMP CO.
Paramount
CHANNEL
KARÁCSONY FILMEKKEL,
PONT AHOGY SZERETJÜK
DECECEMBER 24. 21:00 FORREST GUMP
DECECEMBER 25. 21:00 ELVÁLT NŐK KLUBJA
DECECEMBER 26. 21:00 A LELEMÉNYES HUGO
DECECEMBER 27. 21:00 A MÚZSA CSÓKJA

„NAPHOZ HOLDDAL 1.5"

[ÍRTA **WILSON**]

Alig egy évvel az eredeti után újrakeverte a Nintendo az elmúlt évek legsikeresebb Pokémon játékát: ismét visszatérhetünk Alolába, a Hawaii-ról mintázott régióba, hogy újra összegyűjtsünk minden Pokémont – és lehet, hogy ezt utoljára tehetjük meg Nintendo 3DS-en.

Egy korszak kezdete és egyúttal egy korszak vége: a 2016-os Pokémon Sun & Moon úgy mutatott be egy teljesen újnak mondható Pokémon-formulát a történetvezetés terén, hogy közben az egész mégis teljesen ismerős és szerethető maradt, ügyesen lavírozva a kötelező nosztalgia és az újító szándék között. Megjelenésekor viszont még nem tudhattuk, hogy ez lesz platformjának utolsó Pokémon-játéka, ahogy azt sem, hogy a kötelezőnek és hagyományosnak egyaránt mondható második hullámos kiadásra alig egy évvel később kerül sor.

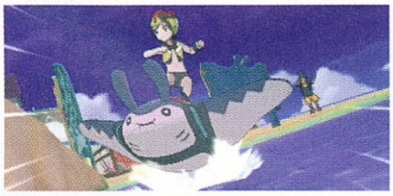
VISSZA A SZIGETRE

Félreértés ugyanis ne essék, a Pokémon Ultra Sun / Ultra Moon egyáltalán nem új játékok, hanem újrakiadások, pont, mint mikor a Game Freak 1999-ben Pokémon Yellow néven újrakeverte a műfajteremtő klasszikust. Ennek megfelelően az újításokat sem mérik bő kézzel, így alapvetően ugyanazt kapjuk, mint tavaly ilyenkor: Alola hatalmas, hihetetlenül hangulatos régióját, ahol a kultikus Pokémonok mellett számtalan, kizárólag ezen a területen élő példányt lehet befogni a dicsőség felé vezető úton. Ez az út pedig kevésszer volt ennyire élvezetes, hiszen itt már nem edzőtermekben kell hírnevet szerezni, hanem esetenként kemény kihívások során.

Alapvető változást így elsősorban nem is a játékmenetben, hanem a tálalásban és a tartalom egy részében érdemes keresni – bár igazából annyira nem kell kutakodni, hiszen már a legelején érezhető a felgyorsított tempó: ennyire sebesen még sosem lehetett megszerezni a kezdő Pokémont, így rögtön neki lehet állni a mesterré válás egyáltalán nem rövid folyamatának. Ezt segítik a Sunból és a Moonból hiányzó, így újnak számító Pokémonok, egész pontosan a legendás fajták, akiket befogni talán a játék legnagyobb kihívása, elsősorban azért, mert új mozdulatokkal, és olyan partnerekkel várnak, akik lényegesen jobban taktikáznak és nagyobbakat ütnek, mint az alapjáték gonoszai.

NEM PENNY HAJÓJA

Ez viszont nem mindig lesz annyira egyszerű és magától értetődő: a Sun and Moon brutálisan visszatekert nehézségi szintjén



sikerült finomítani, főleg a kihívások és a totem-feladatok során, így ahol eddig esetleg különösebb ellenállás nélkül sikerült tovább jutni, ott most bizony meggyűlhet az ember baja a szívósabb ellenfelekkel.

És ha már ellenfelek, nem lehet szó nélkül elmenni az újdonsült riváliscsapat az Ultra Recon Squad mellett. A négy főből álló, futurisztikus ruhát viselő figurák szinte véletlenszerűen tűnnek fel (ráadásul attól is függ, hogy kibe botlunk bele, hogy a Sun vagy a Moon verziót vettük-e meg), és eltökélt céljuk, hogy mindent megtudjanak a Pokémonokról, amiért képesek csatába is bocsátkozni, alkalmanként letesztelve, hogy méltó vagy-e a Pokémon-mester címre. Nem annyira őrültek vagy különcök, mint a Rakéta csapat, de remek extra színt adnak a történetnek.

Az Ultra Sun & Moon alapvetően pont ebbe nyúl bele, főleg a sztori utolsó negyedébe, Ultra Szörnyek és Féreglyukak, új szereplők segítségével csavarva meg alaposan Alola misztikus históriáját. Pontosan ez a rész az, amiért még egy veterán Sun & Moon játékosnak is érdemes belevágnia a kalandba, hiszen olyan dolgokat tudhat meg Aloláról, amit korábban talán még csak nem is sejtett.

A MÁSOK

Amennyire sokat sikerült viszont változtatni a végső hajrában, annyira keveset a tényleges játékmenetben. A letisztított, átláthatóbb kezelőfelület mellett nehéz

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Game Freak

ÉRTÉKELÉS

Az Ultra Sun / Moon minimális újítást hoz, de egy közel tökéletes játéknál ez is elég, főleg azoknak, akik most először látogatnak el Alolába - akik csak nosztalgiáznának, készüljenek fel arra, hogy kevés meglepetés fogja érni őket.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **92%**

PRO
A történet kidolgozottabb lett, és még a kihívások is érdekesebbé váltak.

KONTRA
Igazán lényeges újítás, tartalmi bővítés sajnos nem történt.

89%

említésre méltó részt találni: ott van például az alapjátékban nem túl jól működő fotómód, amely új nevet kapott (Alola Photo Club), de sok értelme nincs – szabadon pózolhatunk valamelyik Pokémonnal, lőhetünk egy fotót, amit aztán meg lehet osztani a közösségi részen, de szinte biztos, hogy pár alkalom után senki se fogja igazán aktívan használni ezt a funkciót.

Ennél már lényegesen hasznosabb a Mantine-szörfölés: az új PokéRide funkció használatával úgy lehet az egyes szigetek között közlekedni, hogy egy Mantine hátára pattanva próbálunk egy előre rögzített, akadályokkal teli útvonalat követni, meglovagolva a hullámokat, a levegőben trükkös mozdulatokkal gyűjtve a pontokat. Ha sikerül minden versenyt megnyerni, egy olyan Pikachu üti a markunkat, amely ismeri a szörfölés-mozdulatot – nem éppen a legnagyobb díj, de jobb, mint a semmi.

Valahogy így lehet a legjobban összefoglalni az Ultra Sun & Moont is: semmi forradalmit nem hoznak, csak minimálisan nyúlnak hozzá az alapjátékokhoz, na de mivel azok minden idők egyik leghangulatosabb és legszórakoztatóbb Pokémon-epizódjai voltak, ez egyáltalán nem egy rossz dolog. Ennél tökéletesebb, fantasztikusabb búcsút nehezen is lehetne elképzelni: a következő kalandok már új gépen folytatódnak majd, hiszen mindig akad egy új kölyök, aki a legjobb akar lenni!

JELVÉNYT ELŐ!

L.A. NOIRE

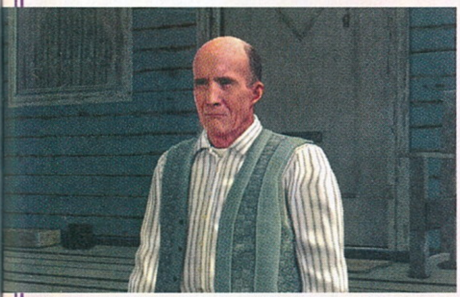
[ÍRTA **POZANDR**] *Az újrakiadások korát éljük. A kiadók és a fejlesztők egymás után jelentetik meg egy-egy klasszikus „hádésített" változatát. A Team Bondi nyomozós kalandjátéka, az L.A. Noire sem kerülhette el a végzetét: hat év után tért vissza Cole Phelps. A kérdés az, hogy a kért pénzért ad-e elég újdonságot?*

A 2011-es L.A. Noire megosztotta a közönséget, ugyanakkor azt nem lehet elvitatni tőle, hogy újító megoldásokkal rendelkezett. Az 1940-es évek végének Los Angelesében Cole Phelps rendőri karrierjét követhettük végig: a kezdetben utcai járőrként, majd nyomozóként dolgozó férfinak – és ezáltal a játékosnak – a tanúk, gyanúsítottak testi reakcióit kellett figyelnie, hogy a mimikájukból, félrenézéseikből, hanglejtéséből megállapítsa: az illető igazat mond-e, vagy hazudik. Ennek alapján kellett eldönteni, hogy mit gondolunk egy adott szituációról, de akár sor kerülhetett meggyanúsításra is, amit persze alá kellett támasztani bizonyítékokkal. Az arcmozgást élő színészektől kölcsönző MotionScan technológia remekül működött akkor is, most is, de ez nem biztos, hogy ez 2017 végén már elég az üdvösséghez.

Az angyalok városa 70 éve is tele volt bűnnel és mocsokkal, ebben alámerülni pedig 2017-ben is igencsak szórakoztató.

BŰNÖS VÁROS

Az L.A. Noire HD PS4-re, Xbox One-ra és Nintendo Switchre jelent meg: a két nagykonzolon magasabb, akár 4K-s felbontásban is élvezhető a bűnügyi munka (ehhez persze Pro / X változat szükséges), míg a Nintendo új gépén az irányítást természetesen hozzáigazították az érintőképernyő által kínált lehetőségekhez. Az Angyalok városa egyszerűen remekül fest magasabb felbontáson, a látótávolság kiváló, a hangulat nagyszerű – főleg a nyomozós részek alatt –, ugyanakkor Los Angelesnek ezúttal is vannak olyan részei, amik túl üresnek tűnnek. Ebben az időszakban kezdett el gyarapodni a metropolisz, az 1940-es évek végén több, mint másfél millióan lakták a várost. Jó, ezt a számot nem lehet lemodellezni, de már a 2001-es, GTA III-ban bemutatott Liberty Citynek is minden része nyüzsgő volt – itt nem ez a helyzet, és hát ezen azért igazán változtathattak volna a felújítás során. Az ember akár egy percig is autózhat anélkül, hogy találkozna egy járókelővel.



A nyomozati munka ellenben még mindig kiváló. Persze változtattak rajta valamelyest, plusz belekerült a játékba néhány új megoldandó ügy is. A 2011-es változatban, a beszélgetések során, Cole a Truth (Igazság), Doubt (Kétség) és Lie (Hazugság) opciók közül választhatott, amitől rendőrünk viselkedése néha furcsának tűnhetett. Erre valószínűleg az új verzió fejlesztői is rájöhettek, ugyanis a reakciókat lecserélték a Good Cop (Jó zsaru), Bad Cop (Rossz zsaru), Accuse (Vádolás) sémára, így jobban ki lehet számítani, hogyan fog kedvenc hősünk egy-egy szituációra reagálni. Ez a változtatás előnyére vált a programnak, más viszont nincs, ami újnak számítana: jórészt ugyanazokat a feladatokat kell végrehajtani, ugyanazok a mellékküldetések várnak megoldásra, amik között túszdráma, rablás, és egyéb feladatok szerepelnek.

Munka persze ezenkívül is van. A korabeli Los Angeles felfedezése, az újságok megtalálása és elolvasása mind-mind érdekes, azonban annak, aki már egyszer végigjátszotta a L.A. Noire-t, az új verzió semmi átütő újdonságot, élményt nem fog adni. Akkor mégis kinek ajánlható a program? Azoknak mindenképp, akik eddig nem játszottak vele, és szeretik a brutális-kriminális-bűnügyi történeteket. A korrajz még mindig kiváló, a bizonyítékok összegyűjtése, a gyanúsítottak megszorongatása élvezetes, és szerencsére a naturalizmusa is ugyanolyan szintű maradt, mint amilyen volt. Az L.A Noire egy igazi, felnőtteknek szóló program, ami bevezet a világháború utáni Amerika életébe: miközben Los Angeles fejlődik, változik, a mélyben ott van az emberi létre jellemző romlottság.

ADATOK

KIADÓ
Rockstar Games

FEJLESZTŐ
Team Bondi

ÉRTÉKELÉS

Minimálisan kibővített, de szebb program lett az L.A. Noire, amit még mindig a történet és a nyomozati munka kiváló tálalása ad el.

TÁLALÁS:	**85%**
TARTALOM:	**72%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**80%**

PRO

Korrajz, az 1940-es évek Los Angelese és persze a nyomozás egyedisége.

KONTRA

Nincs új tartalom, így a program csak az új nyomozóknak fog élményt nyújtani.

77%

ZSARUSZIMAT

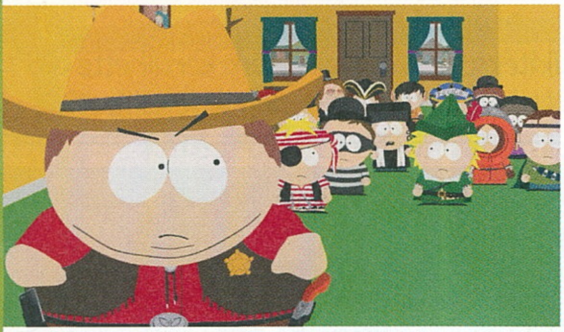
Az L.A. Noire kellemes és viszonylag hosszú játékidőt kínál, komolyabb technikai hibák nem rontják le az élményt, noha vannak olyan momentumok, amik fejcsóválásra késztetik a játékost. Az NPC-k néha beragadnak, a nyílt világ még mindig csak látszólagos, hiszen az ügyek felderítésén kívül nem sok mindent lehet csinálni. Az igazán tisztességes dolog az lett volna a kiadó részéről, ha az eredeti játék tulajdonosainak odaadta volna ingyen az új verziót, azoknak pedig, akik még nem játszottak vele, kedvezményesebb áron kínálják. Utóbbiaknak jó tanács, hogy várjanak az első leárazásig, pár ezer forinttal olcsóbban már igazán megéri a program az árát.

Bár a rendőri munka nem elsősorban a lövöldözésről szól, nem volna amerikai a játék, ha nem lenne nálad mindig egy stukker.

South Park: Phone Destroyer

[ÍRTA CHOCHO] **Ez a föld egykor az indiánoké volt, de jött a fehér gyerek, hogy elvegye az őslakosok játszótereit, és új szabályok szerint kelljen játszani az iskolaszünetekben is – az ő szabályai szerint! Ennek azonban most vége: Stan törzsfőnök háborúba hívta a South Parki segguluku-törzs összes tagját, és csak az új srác állhatja az indiánok útját.**

Kiadó: Ubisoft ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://bit.ly/2k5LmuZ ■ **Megjelenés:** 2017.11.09. ■ **Ár:** ingyenes



A South Park videojáték-lázat meglovagolandó, a Ubisoft egy mobilos epizóddal is előrukkolt, melyben a coloradói kisváros gyerkőcei a hercegnős (The Stick of Truth) és a szuperhősös (The Fractured but Whole) kaland után indiánosat játszanak. Stan és rézbőrű testvérei Cartman seriff és zsoldosai ellen próbálják megvédeni South Park utcáit, melyek természetesen az őslakókat illetik, már ki tudja, mióta – teszik mindezt a sorozat utánozhatatlan stílusában, ami egyszerre cuki és morbid, köszönhetően a gyermekkorból ismerős jelenetek és a folyamatosan ömlő társadalomkritika keverédésének. A szatirikus rajzfilmsorozat jellegzetes humora a South Park: Phone Destroyer elsőszámú fegyvertényе, melyet szorosan követ a tálalás: a sorozat szinkronhangjai, képi világa, a nagygépes játékok minőségében tálalt animációk mind-mind gondoskodnak róla, hogy nehéz legyen letenni a telefont. Pedig sajnos a cukormáz alatt egy kifejezetten átlagos mobiljáték rejtezik, amely kártyás RPG-ként funkcionál, és mivel ingyen letölthető, tele van mikrotranzakciókkal. A játékos az „új srác" bőrébe bújva valós idejű csatákat vívhat Stan haverjaival (na meg családtagjaival – a cseroki hajtampont szorongató Sharon láttán rázott a nevetés), a pakliban feltűnő lapok sorrendje azonban véletlenszerű, a harcba hívott egységeket pedig nem korlátozzák sávok, helyette teljesen szabadon kóricálnak a pályán, ami az oldalnézettel együtt eléggé lerontja a taktikai lehetőségeket.

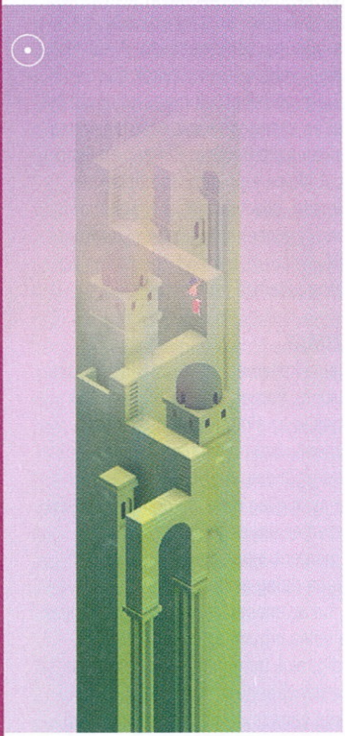
Jó hír ugyan, hogy a Phone Destroyer kidolgozott egyjátékos kampányt kapott, amely ráadásul hosszú és tele van gegekkel, de sajnos beárnyékolja az élményt a tény, hogy bizonyos pontokon csak akkor jutunk túl, ha az online multiban is győzelmeket aratunk – amik hogy, hogy nem, borzasztó nehezek, hiszen az arénák tele vannak bálnákkal, akik normál játéktempóban elérhetetlen cuccokkal felfegyverkezve mossák fel velünk South Park utcáit. Ennek ellenére tény, hogy a Phone Destroyer hangulatos és szép játék, meg aztán a véletlenszerű online csatározásokban azért van lehetőség nem fizetős játékosokkal is összeakadni, de hát kinek van kedve és ideje mindig újra és újra nekifutni egy meccsnek. A letöltése ingyenes, ha szeretitek a sorozatot, egy próbát meg is ér, de előre szólok: ne várjatok tőle többet, mint egy tipikus mobiljátéktól!

65%

Monument Valley 2

[ÍRTA CHOCHO] **Hogy a videojáték válhat-e művészetté, már rég nem vita tárgya, a különböző platformokra készült alkotások között azonban nyilván akadnak jelentős eltérések. A Monument Valley 2 egyike azon programoknak, amelyek tökéletesen alkalmaszkodtak saját hardverükhöz – és mindemellett bőven tartalmaz művészi értéket.**

Kiadó: ustwo Games ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://bit.ly/2uaAJuK ■ **Megjelenés:** 2017.10.06. ■ **Ár:** 1790 Ft



A Monument Valley 2 kakukktojásnak számít, hiszen nem új játékról van szó, iOS-re már a nyár folyamán megjelent, méghozzá teljesen váratlanul, titokban. Az androidosok azonban csak nemrég, november elején ugorhattak fejest 2014 legjobb mobiljátékának meseszép folytatásába, amely a „nagyobb, hosszabb, vágatlan" receptet követve ejti földre az állát mindazoknak, akik hajlandók fizetni érte. Bizony, a Monument Valley 2-t nem lehet ingyen letölteni, demója sincs, cserébe egy kerek csomagot nyújt, amellyel kapcsolatban az eddig írtak alapján már leszűrhető, hogy nagyon meg voltunk elégedve.

Aki nem ismeri az első részt, az képzeljen el egy olyan logikai játékot, ami a telefon képernyőjét az esetek többségében vertikálisan használja, és mindenféle szürreális lépcsőkomplexumokat jelenít meg rajta, ezeken kell a játékosnak átvezetnie a történet szereplőit. A hangulat és a tálalás varázslatos, nem sok játékban látni hasonlót, a feladványok pedig nemcsak a logikai készségünket teszik próbára, hanem a térérzékelésünket is.

A Monument Valley 2 világának összetett építményei nem ismernek sem embert, sem Einsteint, metafizikai őrületük megértéséhez nem evilági gondolkodás szükséges – éppen ezért olyan jó érzés teljesíteni a pályákat. A helyszíneken a cél egyébként mindig ugyanaz: a szereplőknek el kell jutniuk a továbbjutást jelentő platformhoz vagy ajtóhoz, ennek függvényében gördül tovább a történet. És ez az a pont, ahol viszont el kell marasztalnom a játékot, mivel bár a sztori kedves és érdekes, sajnos hamar véget ér, a Monument Valley 2 ugyanis cirka 2 óra alatt befejezhető. Ráadásul a legutóbbi androidos frissítés óta a játék nyelve kínaira váltott, a fejlesztők pedig a lapzártáig ezt nem javították, noha tudnak róla – hát jó. Ez persze nem vesz el a játékélményből, sem a látványból, ami tényleg döbbenetes, a pasztellszínek csodálatosak, a teszteléshez használt Samsung Galaxy S8 Super AMOLED kijelzőjén mondhatni életre kelnek. Összességében elmondható, hogy a nem egész kétezer forintos árért egy remek programot kapunk, amit a játékmechanikájából adódóan nehéz lenne elképzelni bármilyen más platformon.

85%

PS4-en is játszhatsz a mobiloddal

A Sony PlayStation 4 játékkonzolhoz fejlesztett PlayLink szolgáltatás az okostelefonok forradalmi megoldásait köti össze a fejlett videojátékokal, avagy ilyen, ha a mobilod lesz a kontrollered.

Az idei E3-on leplezte le a Sony a PlayLink nevű szolgáltatást, mely hogy, hogy nem, év végére el is startolt, így már bárki kipróbálhatja, milyen okostelefonnal vezérelni kedvenc konzolunkat. A funkcióhoz vadonatúj játékok is elérhetők, mielőtt azonban rátérünk ezekre, nézzük meg, mi is az a PlayLink!

CSATLAKOZZ!

A PlayLink egy szoftveres összeköttetés, amely androidos és iOS-es okoseszközök, valamint a PlayStation 4 játékkonzol között jön létre, és egyszerre legfeljebb hat aktív mobilkészüléket támogat, melyek a DualShock 4 kontrollert helyettesítve, az adott játéknak megfelelő irányítóeszközként funkcionálnak. Ahhoz, hogy a dolog működjön, mindössze le kell tölteni az adott játékhoz tartozó telefonos alkalmazást a készülékre, majd össze kell kötni azt a konzollal, amire a hivatalos leírás szerint ez a két módszer létezik:

- A PS4 Settings (Beállítások) / Network (Hálózat) / View Connection Status (Csatlakozási állapot megtekintése) beállításain belül, az SSID opció segítségével erősítsd meg a hálózat nevét! Ezt követően az appal felszerelt mobilokkal kapcsolódj arra a hálózatra, amelyre a PS4 konzol is kapcsolódik.
- Nyomd meg a DualShock 4-en az Options (Beállítások) gombot, majd az alábbi opciókat aktiváld: Wi-Fi hotspot - Yes (Igen) / Yes (Igen); ezt követően PS4-edet wifi hotspotként tudod használni. Minden játékhoz használt okostelefon vagy táblagép esetében válaszd a beállításokban a PS4 hotspot lehetőséget a wifi beállításainál!

Ezek után már csak az kell, hogy játssz a PlayLinket támogató szoftverek egyikével. Ezek közül jelenleg négy darab létezik: a nyomozós Hidden Agenda, az interaktív filmként működő Planet of the Apes: Last Frontier, a PC Guruban is tesztelt That's You, valamint a SingStar – valamint érkezik az egyelőre még megjelenés előtt álló FRANTICS. Ezek a játékok más-más feladatokat foglalnak magukba, de egy tulajdonságuk közös: kell hozzájuk a mobilunk, amely ilyenkor egy másodlagos képernyő funkcióit tölti be, azaz gombok, minijátékok jelennek meg rajta, amikkel vezérelhetővé válik a konzol.

BULI VAN!

A Sonynál nem fukarkodtak az ötletekkel, a PlayLink a telefon minden fontosabb komponensét használja, úgy, mint giroszkóp, első és hátsó kamera, mikrofon, na meg persze az érintőképernyő. A That's You című társasjáték nagyon jól példázza a technológia lehetőségeit, de a rendőrös Hidden Agenda is tele van jó ötletekkel. Egyszerre akár öten is játszhatunk a programmal, melyben a telefonok a játékosok történetbefolyásoló készülékeiként működnek – és hát sok szerencsét, ha meg akarjátok találni, a cimborák közül ki az, aki nem a jó zsaruk oldalán játszik! Mivel a telefon mindig az adott játékos kezében van, ezért neki szóló titkos kártyákkal is lehet kavarni a sztorin, így alkotva egy közösségi videojátékot, ami annak ellenére, hogy egy házibuli levezetésének is kiváló, mégsem válik butuska partijátékká.

De persze ha valaki korlátlan mulatságra vágyik, arra is megvan a lehetőség. A That's You-ról már volt szó, de ezen túl a gyermekbarát FRANTICS is remek mókának tűnik: ebben a vicces játékgyűjteményben összesen 15 minijáték lesz megtalálható, ezekben kell felülkerekedni a barátainkon. És akkor a kiváló Knowledge is Power című kvízjátékot még nem említettük, mely Magyarországon decemberben válik elérhetővé, méghozzá magyar szinkronnal.

MEGÉRI

A PlayLink már most szórakoztató extra, amely kicsiknek és nagyoknak nyújt egyaránt kellemes szórakozást. Mivel okostelefonja szinte mindenkinek van, az ünnepekre kiváló vétel lehet egy PS4 konzol, amelyhez a felsorolt játék birtokában még csak extra kontrollerek sem kellenek, mégis a család apraja nagyja együtt szórakozhat a tévé előtt. *(x)*

Magyarul szól hozzánk a PlayLink

A Sony hazai képviselete nem lacafacázik, ha egy új szolgáltatás bevezetéséről van szó. A PlayLinkhez írt játékok egy része, egész pontosan a cikkben is említett Knowledge is Power, a That's You, valamint a Hidden Agenda decemberben magyar szinkronnal bővülnek. Míg utóbbi játék esetében ez a beleélést fokozhatja elsősorban, addig az első két címnél a játékosok körét is tágítja, hisz azok a családtagok is becsatlakozhatnak a mókába, akik nem beszélnek angolul – gyermekek, például.

SZERETEK FÜGGETLEN LENNI, MERT AZ KOCKÁZATOT JELENT

INTERJÚ JOHN ROMERÒVAL

AZ ID SOFTWARE TÁRSALAPÍTÓJÁVAL

[ÍRTA CHOCHO] [FOTÓ GEBBBE] Ritkán adódik lehetőség arra, hogy az ember egy kis ország újságírójaként egy valódi videojátékos legendával találkozzon, idén azonban úgy alakult, hogy az Insert Coin Egyesület meghívta a PixelConra John Romerót, akit többek között a Commander Keen, a Wolfenstein 3D, a Doom és a Quake atyjaként ismer a világ. Ha Romero néhány lelkes társával együtt nem alapítja meg az id Software-t a '90-es évek elején, valószínűleg teljesen máshogy nézne ki a játékipar, így amikor az egyesület elnöke, Kaptás András jelezte, hogy a budapesti Flippermúzeumban interjút is készíthetünk, kapva kaptunk az alkalmon. Innen is köszönjük a lehetőséget!

Beszélhetünk a Blackroomról?
Nem. *(nevet)*

Egyáltalán meg fog jelenni?
Nem beszélhetek a Blackroomról. Semmit sem mondhatok róla.

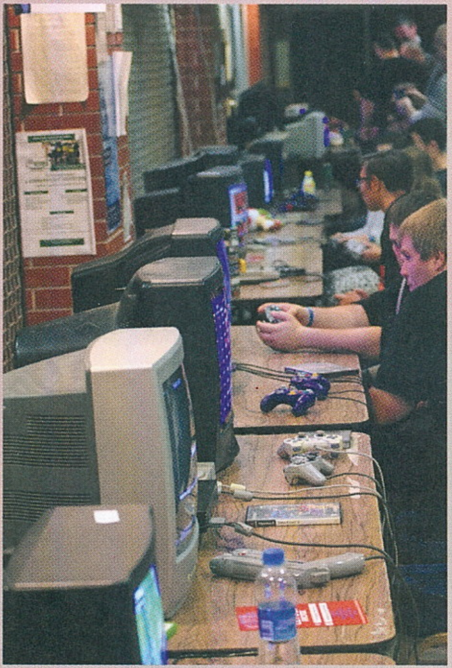
Januárban interjút adott a Noclipnek, amiben azt mondta, hogy nemrég vett új PC-t, de a 2016-os Doommal még nem játszott. Pótolta azóta? Ha igen, mi a véleménye róla?
Igen, játszottam vele, és nagyon-nagyon tetszett. A multiplayerrel viszont nem voltam kibékülve, mert a játék azon része tulajdonképpen egy Halo, és én elvártam volna egy olyan cégtől, ami mindenki számára elérhetővé tette a többjátékos élményt, hogy a multi terén is erős legyen a program. De nem foglalkoztak vele, helyette simán kiszervezték. Emiatt engem nem is izgatott az egész. Játszottam, persze, de úgy voltam vele, hogy „meh, ez nem az igazi, ez nem Doom". A kampány viszont nagyon tetszett, remek munkát végeztek a srácok. Nem lett kiszámítható, mint a Doom 3. A tervezés sokkal jobb volt, a technológia lenyűgöző, a játékélmény remek, az egész tempó nagyon gyorsra sikerült, a Glory Killek pedig szintén királyok. Ezekről eleinte azt gondoltam, hogy kicsit nevetségesek lesznek, de kiderült, hogy a harcrendszer legszórakoztatóbb részei. Szóval akárhányszor csak lehetett, megpróbálkoztam velük harc közben.

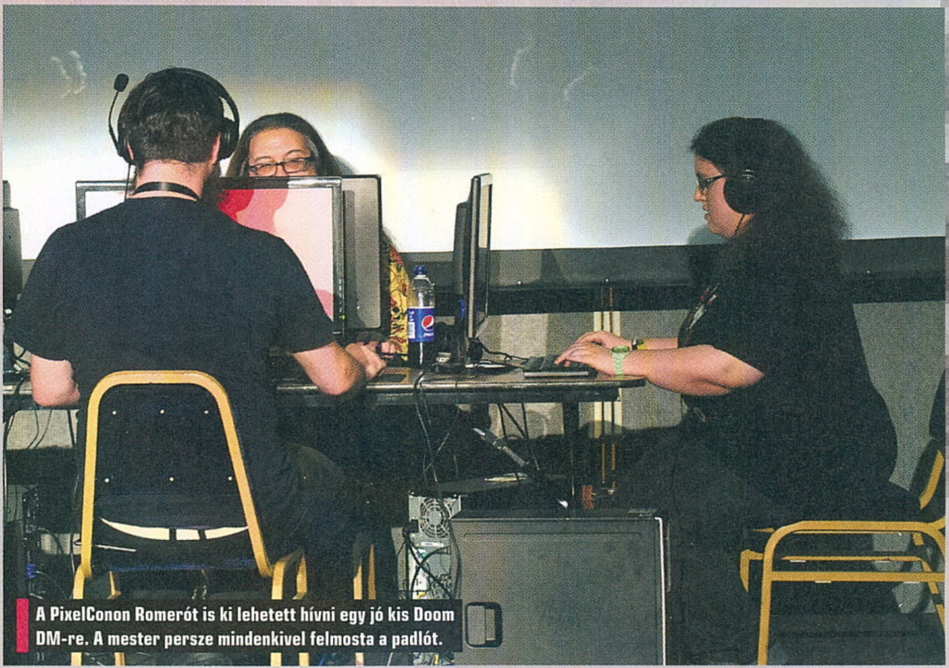
Mi a véleménye a modtámogatás hiányáról? Nem csak a Doomra értve, hanem úgy általában a nagybetűs játékvilág tekintetében. Biztos hallott róla, hogy nemrég a Take Two kishíján kicsinálta a GTA V modjait, mert a kiadó szerint ártanak az online szegmensre fókuszáló terveiknek. Ugyanakkor az eredeti Doom volt az első olyan játék, ami teret nyitott a moddereknek, a játékosok gyakorlatilag azt csinálták vele, amit csak akartak, és remek játékok születtek így. De most változott a helyzet, még a fizetős modok ötlete is befuccsolt, pedig a Valve állt a koncepció mögött. Van egyáltalán még jövője a modoknak?
Nos, a modding még mindig odakint van, folyamatosan történik, és vannak cégek, amik támogatják is a modokat. Csupán néhány AAA-játék az, ami nem. Ennek oka, hogy a AAA-szcéna valamiért

nem szeretné megkockáztatni, hogy nyitva hagyja a játékait a modderek számára. Talán az állhat a jelenség hátterében, hogy annyira sokba kerül egy-egy AAA-játék lefejlesztése, hogy a modder közösség támogatásának erőforrásigényes volta egyszerűen lehetetlenné teszi a dolgot. Ugyanis ha úgy adod el a játékodat több millió embernek, hogy igen, ezt lehet módosítani, akkor az elvárásokat szül, a programnak könnyen módosíthatónak kell lennie. Pedig nem az. A modding nagyon komoly meló, főleg manapság. Amikor a Doom kijött, ez még

ARCKÉP

John Romero 1967. október 28-án született Coloradoban. Már gyerekkorában érdeklődni kezdett az akkor még nagyon korai számítógépek programozása iránt, húszéves korára pedig valódi játékfejlesztő lett belőle, magazinok mellékletein jelentette meg a játékait. Később egy Softdisk nevű céghez sodorta az élet, itt találkozott John Carmackkel és Adrian Carmackkel (ők ketten csupán névrokonok), akikkel később saját céget alapítottak – ez lett az id Software. Romero az FPS-zsáner megalapításában és felvirágoztatásában játszott kulcsszerepet, a „deathmatch" kifejezést is ő találta ki, ahogy nagyjából a modern értelemben vett multiplayert is. A Quake fejlesztése után elhagyta az idet, a AAA-kategóriás fejlesztői világban pedig már jó tíz éve nem alkotott semmit. Függetlenként azonban most is aktív, az írországi Romero Gamest feleségével, Brendával együtt alapította, nemrég pedig fiuk, Donovan is fejest ugrott a játékfejlesztésbe – Gunman Taco Truck című játéka a Steamen is kapható.





A PixelConon Romerót is ki lehetett hívni egy jó kis Doom DM-re. A mester persze mindenkivel felmosta a padlót.

John Romero itt épp a Borzongás magazint csodálja. „Imádtam a Fangoriát" – mondta.

nem így volt, nagyon könnyű volt hozzá pályákat készíteni, sokkal inkább, mint manapság. A 2016-os Doom Snapmap módja jól mutatja, hogy milyen összetett szerkesztő szoftverek kellenek ahhoz, hogy könnyű legyen pályákat csinálni – holott a Snapmapben található elemek elkészítése a valódi játékfejlesztői munka, és azokkal nagyon-nagyon sok meló van! Szóval én úgy látom, hogy a AAA-cégek elhúzódnak a moddingtól, mert a közgondolkodás úgyis azt diktálja, hogy a mai játékok moddolása nagyon komoly meló, miért állna neki akkor bárki is? A kisebb játékok esetében viszont, amelyeknél sokszor lehetőség van a moddingra, elfogadottabb, hogy nem tökéletesek, itt-ott hibákba futnak a játékosok, ezért a közönség elnézőbb lesz velük, és elfogadja, hogy a modding, az ami: nem könnyű dolog. Amikor a Doom megjelent, és elkezdődött maga a moddolás, nem tudtál változtatni a kódon, hacsak nem volt egy programod, amivel megváltoztathattad a végrehajtó értékeket. Tulajdonképpen véletlenszerűen dobálták be a számokat a játékosok, és még az sem volt mindegy, melyik verzióját futtatod a játéknak, mert a kód mindig változott. Nagyon hackelős volt az egész! Aztán mikor kijött a forráskód a Doomhoz, majd a Quake-hez is, minden sokkal könnyebb lett, azóta azt csinálnak a játékosok ezekkel a programokkal, amit csak akarnak. De nem hiszem, hogy a AAA-ipar valaha újra belevágna a modokba. Túl nagyok lennének az elvárások, a Snapmap pedig mondhatni, egy új kiindulópont.

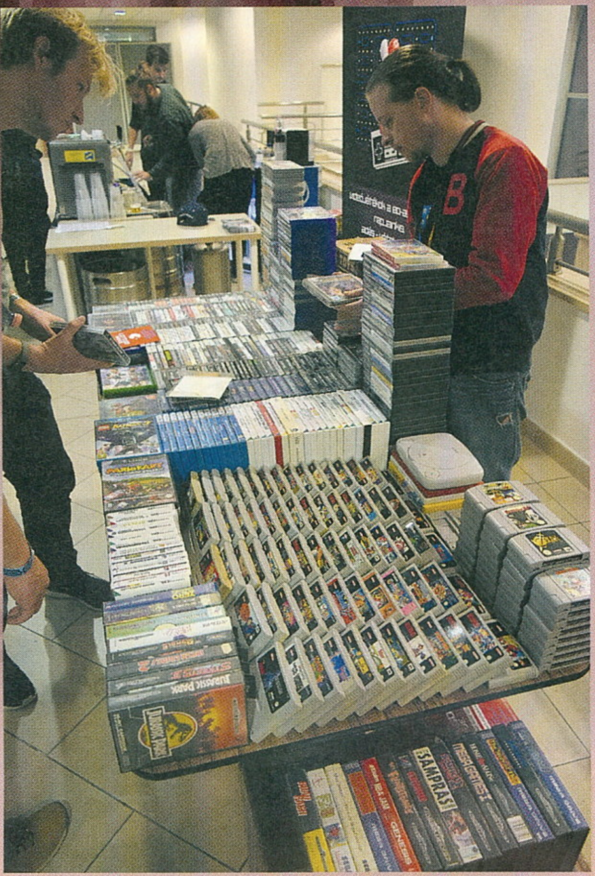
Próbálta a Brutal Doomot? Ismeri?

Igen, imádtam! Imádtam a Brutal Doomot. Mi sajnos nem készítettük el úgy az eredeti Doomot, ahogy a Brutal Doomban kinéz, mert a processzorok nem tudták volna lekezelni akkoriban, de ha lett volna rá mód, hogy abban az időben kiadjuk a Brutal Doomot, az valódi őrület lett volna. Mármint komolyan, az a mod nagyon király. Amikor a Brutal Doommal játszol, sokkal modernebbnek tűnik, mint az eredeti. Még mindig sprite-okat használ, de ennek ellenére vannak benne 3D-s elemek, és nagyon-nagyon jól néz ki, ügyesen használja ki a kor videokártyáit. Szóval ja, igazán kedvelem a Brutal Doomot, szerintem egy nagyon király mod!

Amikor átálltak a Doom 2-ről a Quake-re, a teljesen 3D-s környezethez is igazodniuk kellett. Mi volt ebben a legnagyobb kihívás? Mármint nyilván nagy dolog volt, hogy egyszer csak 360 fokban tudtak pályákat építeni, de volt egy olyan eleme mindennek, amire rámutatva azt lehet mondani, hogy igen, ez mindörökre megváltoztatta a játékfejlesztés folyamatát?

Igen, volt. Amikor elkezdtük a Doomot, nem telt el sok idő a Wolfenstein 3D óta. És hát nagyon nehéz volt olyan Doom-pályákat készíteni, amik nem Wolfenstein-pályáknak tűntek. Bár a motor egy csomó dolgot lehetővé tett, szellemileg a Wolfensteinben éltünk, hisz mondhatni egy éven át dolgoztunk rajta, és ez azért eléggé meghatározta a hozzáállásunkat. Szóval olyan pályákat csináltunk, amik a Wolfba valók voltak, pedig a lehetőségeink sokkal szélesebb skálán mozogtak. Beletelt egy kis időbe, mire ráéreztünk, milyennek is kell lennie a Doomnak. Ki kellett találnom egy szabályt, amit meg is mondtam Sandynek *[Sandy Petersen, az id Software egyik pályatervezője – a szerk.]*: ha van egy szoba a pályán, ami a Wolfensteinben is benne lehetne, máris hibáztunk. Később eszerint a filozófia szerint dolgoztunk a Doom 2-n és a Quake-en is. Nem nézhet ki úgy semmi, mint az előző motor esetében! Szóval, ha van olyan Quake-pálya, ami a Doomra hajaz, az rossz! Nézz fel, nézz le, keresd az eget, ilyesmik. A Quake-hez azonban nagyon nehéz volt pályákat készíteni, mert a szerkesztő, amit írtam hozzá, mindössze egyetlen nézőpontot

Romero nagyon lelkes interjúalany, végig gesztikulált, miközben mesélt, és látszott rajta, hogy imádta az ides korszakát.



NA DE MI AZ A BLACKROOM?

John Romero és Adrian Carmack, az id két ősalapítója 2016 tavaszán jelentették be, hogy ismét együtt dolgoznak, méghozzá a Blackroom című FPS-en, amit John tervez, Adrian pedig a vizuális dizájnért felel (ez a Doomok után azért elég jó ómennek tűnt). A játék B-filmes sztorit, sötét sci-fi világot és pörgős lövöldözést ígért, mindezt pedig közösségi finanszírozással szerette volna tető alá hozni a műfaj két nagy öregje. Sajnos azonban homok került a gépezetbe, a gyűjtést annak indulása után nem sokkal leállították, a projekt körül pedig valamiért nagyon nagy csend honol. Mint az interjú elején olvashattátok, Romero nem is akart beszélni a játékról, pedig mindenki kíváncsi rá, mikor játszhatunk ismét egy olyan shooterrel, aminek ő tervezi a pályáit.

ismert: felülről láttuk a pályát. A Quake elején van egy rámpa, amin felmegy a karakter, rögtön fejezetválasztáskor. Nos, az a rámpa úgy készült, hogy először rajzoltunk egy téglatestet, ezt kettévágtuk, majd szépen a helyére csúsztattuk felülnézetből. Minden egyes pályaelem így készült. Megrajzoltuk egy adott szögből, elforgattuk egy másikba, majd kézzel illesztettük a helyére. Hosszú időbe telt hát felépíteni azokat a pályákat. Azt, hogy valami vertikálisan is helyzetbe kerüljön, csak úgy lehetett megoldani, hogy készítettem egy Z-tengelyt, aminek a mentén fel és lefelé lehetett tologatni az objektumokat. És ezt az egész játékban így kellett intézni! Egy örökkévalóság volt befejezni a pályákat. Emlékszem, mikor az E2M6 nevű pályán dolgoztam, valamiért félbehagytam a munkát, és csak fél évvel később folytattam. De amikor be akartam fejezni a pályát, a régebbi anyagok már nem voltak kompatibilisek az új objektumokkal, a skálázás teljesen eltért, mert az még akkor készült, amikor nem tudtuk, hogy mekkora lesz például maga a játékos. Manapság ezt javítanánk, de akkor nem lehetett, mert túl sok volt az egyedi kapcsolódási pont, szóval egyszerűbb volt törölni az egészet, majd újrakezdeni a munkát. És még így is sok időbe telt a dolog! És ha egyes objektumok mondjuk túlságosan egymás nyakára kerültek, szintén újra kellett kezdeni a munkát, mert a javítás túl sok időbe telt volna, és hát le kellett szállítani a játékot. Akkoriban nagyon sok időbe telt bármit is összeállítani. Manapság azért lassú a folyamat, mert nagyon sok részletet kell rápakolni a helyszínekre – de maguk a tervezőprogramok fantasztikusak! Akkoriban maga az építkezés volt ennyire macerás.

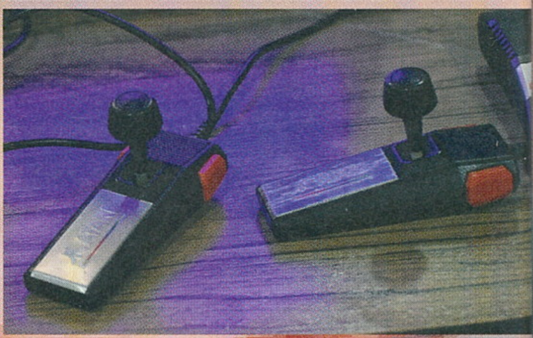
Ha már pályatervezés, nagyon sok olyan játék jelenik meg manapság, különösen a retrólázat meglovagló alkotások között, amelyek procedurálisan generált szinteket használnak. Erről a trendről mi a véleménye? Elvégre a '90-es években a játéktervezés maga is jelentősen egybeesett a pályatervezés folyamatával. Ha a pályák vacakra sikerültek, a játék sem lett jó. Mostanság csak rátoljuk az eljárásokat a processzorra ahelyett, hogy komolyan foglalkoznánk velük. Fogunk valaha nagyon is szépen megtervezett pályákat látni ezzel a technikával, vagy szépen csak belelustul a játékipar az egészbe?

Nos, én nem hiszem, hogy ez a lustaságra vezethető vissza. Senki sem azért dolgozik procedurális generálással, mert lusta. Hanem mert végtelen mennyiségű tartalmat szeretne előállítani – innen jön az újrajátszhatósági értékük! De persze ott van a Doom a maga statikus pályáival, amiket aztán megint csak hülyére játszottak az emberek. *(nevet)*

Igen, pontosan!

Na, jó, de eltérő nehézségi szintek voltak benne, meg eleve kihívást jelentett végigmenni rajta, főleg újra és újra, mondjuk, mikor valaki jobb időt vagy rekordot akart felállítani. Fontos, hogy legyen valami, ami nem változik, amit meg lehet tanulni, mesterévé válni, ami statikus – ez általában maga a pálya. De nem szabad, hogy mindent kiismerhess! Akkor ugyanis beleunsz a játékba, és többet nem foglalkozol vele. Részleges ismeret szükséges, emiatt érzed azt, hogy nem tudsz még

Ez még egy szerencsésebb mérkőzés volt, pedig a Romerótól jobbra ülő játékos kemény 10 fraggel maradt alul a mesterrel szemben.



Az ELTE Lágymányosi Campusának északi tömbje nem kicsi, a Gömb Aula mégis megtelt játékosokkal.

30 PERC AZ ÉLET

John Romero nemcsak azért utazott Magyarországra, hogy interjút adjon a helyi sajtónak, hanem hogy előadást tartson az életéről a PixelCon 2017-en, amit az ELTE Gömb Aulájában tartottak. A cirka félórás prezentáció után elárulta, hogy borzalmasnak tartja a Doom filmváltozatát, valamint hogy a lootboxokat addig nem véli károsnak, amíg csak kozmetikai cuccokat rejtenek. Ezt követően játszani is lehetett a mesterrel, méghozzá Doomot – mi inkább nem vállalkoztunk a feladatra, mert akik igen, durván elvéreztek. Látszik, hogy Romero még mindig bitről bitre ismeri a programot, amit egyébként a legnagyobb eredményének tart.

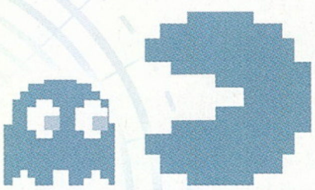
mindent, és ez az őrületbe kerget, így újra és újra visszamész a játékhoz. A procedurális generálás csak az újrajátszhatóságról szól, csak és kizárólag azért van, hogy mindig legyen okod visszatérni az adott programhoz. És hát vannak nagyon is remek világok, amik így készülnek, mint például a Minecraft, ami tele van klassz helyszínekkel. Ugyanakkor szükséges, hogy legyen egy kevés alapinformáció, ami ezeket a dizájnokat érdekessé teszi. Elvégre, ha valami teljes mértékben eljárásalapú, az túl véletlenszerű. Ezzel együtt pedig a vacak pályák esélye is túl nagy. Manapság a tervezők az úgynevezett tervezett procedurális generáció felé fordulnak. Ilyenkor egyéni tervek határozzák meg egy eljárás határparamétereit, azaz vannak előre letárolt tervezési pontok. Ebbe az irányba lépnek mostanában a fejlesztők, ami a generált pályák minőségén is javít.

Beszéljünk picit a Romero Gamesről! Alapvetően egy indie-fejlesztőcsapatról van szó, és hát ön is független fejlesztőként kezdte az ipart, még a PC-s játékpiac felemelkedése előtt. Szóval ott volt a startnál is, és most is itt van – mi a különbség a két korszak indie-státusza között? Mert ugye régen nem volt nagy játékipar, elvégre a független csapatokra épült, manapság viszont utóbbiak a megacégek árnyékában tevékenykednek. Mi a különbség a régi és a mostani indie-fejlesztés között? Egyáltalán van-e?

Hát, végül is az indie-k kezdték az ipart, és most is ők azok, akik az igazi haladásért felelősek. Nekem egyetlen olyan cégem volt, ami nem volt független: a Gazillion, akikkel a Marvel Heroest készítettük *[ez a játék pont a lapzártánk idején állt le véglegesen – a szerk.]* – amögött állt egy tulajdonosi kör. Ezt leszámítva viszont minden játékcsapatom indie volt. Amennyiben van egy céged, amit te viszel, és valaki megkeres, hogy csinálj neki játékot, de ennek ellenére a stúdió a tiéd marad, akkor én azt mondom, hogy te még mindig indie vagy. Szuper-indie viszont csak abban az esetben lehetsz, ha senki sem ad neked pénzt a játékodra, és mindent magad finanszírozol, egyedül – ennél függetlenebb nem is lehetnél! Még mindig indie-játékokat csinálok, és ez még mindig nagyon jó móka, a nagy és kis céges munkálatok közötti különbségek pedig most is azok, mint amik régen voltak. Jó játékokat próbálsz csinálni, ami tetszik az embereknek. Ha bejön, az nagyszerű. És aztán újra és újra próbálkozol. Igyekszel király ötletekkel előállni és előrébb mozdítani a médiumot. Ez elfogadható egy indie-csapattól, míg AAA-kategóriában formulákat kell követned. Én mindig szerettem független lenni, mert az azt jelenti, hogy kockáztatnom is kell.

Köszönjük az interjút!

Sajnos csak 15 perc jutott az interjúra, pedig bizony sok dolgot megkérdeztünk volna még!



RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA BÜJTI] Valahogy mindig az van, hogy az aktuális szám lapzártája környékén nekiállok átnézni a következő másfél hónap teljes indie felhozatalát a Steamen, szörnyülködöm egy sort a borzalmas tucattermékek miatt, majd azon sopánkodom, hogy nem lesz mivel megtölteni a négy oldalt. A rengeteg filléres hulladék és a minimális szűrés miatt pedig háromoldalnyi fércmunkát kell átlapozni egy minőségi indie darab megtalálásához. A vége aztán mindig az, hogy találok vagy 20 érdekesnek tűnő produkciót, írok a fejlesztőknek, a fele nem válaszol, végül a megmaradt tíz tökéletesen megfelel a célnak. Így volt ez most is, viszont meglepődve tapasztaltam, hogy a megmaradtak közül szinte mindegyik jól sikerült, valamiért nyugodtan ajánlható, szóval a havi misszió ezúttal is teljesítve, szemezgethetsz mindenféle finomság közül, avagy ezúttal is, mint mindig, jó szórakozást!

Embers of War

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: DARK RIFT ENTERTAINMENT - MEGJELENÉS: 2017.10.31. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

A kaliforniai, 2014-ben alapult csapat úgy érezte, hogy a toronyvédős akcióműfajban van még elegendő fantázia, kiaknázatlan lehetőség, ezért a Dark Rift első komolyabb fejlesztését ebben a zsánerben indította útnak. Ha pedig azt nézem, hogy a nyitó átvezető milyen minőségben készült el (zene, hangok, látvány és hangulat terén is), akkor van miért reménykedni még akkor is, ha az Embers of War egyelőre egyértelműen csak vázként érhető el.

A sztori semmiképpen sem kiemelkedő vagy formabontó, elvégre az űrből érkezett kristály semmi komoly újdonságot nem hoz, csak és kizárólag káoszt, és a világvégét, miközben a szörnyű apokalipszis közepette csak pár hős emelkedik ki a tömegből. Velük kell tehát a hordákat visszaszorítani, konkrétan feltartóztatni, mielőtt elérnek a céljukig (adott számú ellenség bejutása a küldetés végét jelenti), ehhez pedig az izometrikus nézet mellett a fegyverzetnek fenntartott fix helyeken lehet felhúzni a lőállásokat. A hős kiválasztása után ezt valós időben teheted meg, bőven van választási lehetőség, így gépágyú, energianyaláb, gránátvető, és minden egyéb finomság rendelkezésünkre áll, a mordályokat pedig a harcok során kapott kristálymennyiséggel fejleszteni és javítani is lehet (és kell is, mert a támadók sebzik a fegyvereket és a hőst is). Mindez megszokott

rutin, ami talán izgalmasabb, bár szintén nem hatalmas újítás: a hősökkel a csata sűrűjében osztod az ellenfeleket, folyamatosan gyepálod a hordák még élő tagjait. Persze vannak saját képességek, ezek a karakterek egyedi skilljeit jelentik, amikkel gyógyítás, földrengés érhető el, de a harcos akár a pengéjét is eldobhatja, hogy az bumeráng képében térjen vissza, közben elintézve az összes opponenst. A gond mindezzel csak annyi, hogy a játék most még kicsit bugos, egyszerű, nem annyira látványos (a remek nyitány után azért szebb külsőt vártam volna), a hősök közül pedig még csak egy érhető el, de a jó hír, hogy hét pályán ugyanennyi karakterrel szállhatsz majd harcba a drágább végleges verzióban. Jön még kooperatív mód, online PvP, minden, ami kell, bár a játékért kért összeg kicsit borsos, főleg az állapotához képest, így azért kérdéses, hogy mi sül ki végül a projektből.

Deep Sky Derelicts

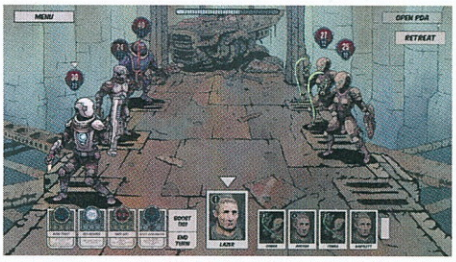
PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: SNOWHOUND GAMES - MEGJELENÉS: 2017.11.15. - ÁR: 16 EURÓ (KB. 5000 FT)

A mobilokra, okoseszközökre készült, repkedős és lövöldözős Apestorm után a finn Snowhound kicsit komolyabb vizekre evezett, vagyis inkább az űrbe látogatott el. A 2014-ben alapított csapat konkrétan megirigyelte a Darkest Dungeon sikereit, majd a lovecrafti akció-RPG véletlenszerűségre építő játékmenetét átültette egy hasonlóan barátságtalan, sötét és kíméletlen világba, amihez a csillagokon túlra kell utaznunk.

A Deep Sky Derelicts a szokásos disztópiára épül, miszerint az emberek szétszéledtek a galaxisban, közben két rétegre szakadtak, avagy vannak a normális életvitelhez szokott gazdagabbak, akik friss levegőt szívva élik nyugodt napjaikat, valamint van a szegényebb réteg, amelybe te is tartozol, és amely kutatással és harccal keresi meg a betevő

falatot. Három harcost csapatba állítva a feladatod az űr feltérképezése, az elhagyatott hajók megtisztítása és kifosztása, hogy aztán fejlessz és újabb területeket hódíts meg a világűrben. A roncsok eléréséhez, és a pályák négyzetrácsos formában felosztott területeinek felderítéséhez energia kell, minden egyes lépés ebből vesz el, így óvatosan kell eljárni, muszáj összeszedni minden tárgyat, relikviát, eszközt, amiket aztán el is lehet adni, de nagy szükség esetén energiává is alakíthatók. Itt jön be a képbe a stratégiázás és taktikázás, elvégre, ha elfogy az energia, vége a dalnak, ellenben a tárgyakat eladni sokszor célravezetőbb, hogy aztán így lehessen fejleszteni, menedzselve a brancsot. Nem utolsó sorban a véletlenszerű harcok is energiát emésztenek, a szintén randomizáltan előkerülő kártyalapokkal zajló küzdelmek alaposan megtépázhatják az egyedi skillekkel rendelkező társaságot, így aztán állandó vesszőfutás az életed, soha nincs



egy perc nyugalom sem. A Deep Sky Derelicts ereje egyelőre leginkább a külsejében van, hiszen a képregényes, szépen rajzolt külcsín elragadó, ahogy a hangulat sem rossz, ellenben a procedurálisan generált véletlenszerűség nem mindig sül el jól, sőt a Darkest Dungeonhöz képest kicsit monoton is a program. A testreszabhatóság azért erénye, a tíz-húsz órásnak ígérkező kampány pedig remélhetőleg kellően változatossá válik a végleges megjelenésig és az ár emelkedéséig.

Tannenberg

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: BLACKMILL GAMES - MEGJELENÉS: 2017.11.16. - ÁR: 18 EURÓ (KB. 5600 FT)

Immáron több mint két éve, hogy a holland Blackmill Games bemutatkozott a Verdun színrelépésével, a 2015 áprilisának végén elstartolt multiplayer játék pedig az esztendők alatt beírta magát a történelembe. Az első világháború borzalmait jóval a Battlefield 1 előtt sikerült bemutatnia, méghozzá realisztikusabb formában, így aztán nem csoda, hogy gyengeségei ellenére rengetegen szerették meg az így jövedelmezővé vált FPS-t.

Ha pedig már nyereséges a produkció, miért ne folytatódjon a háború? Így gondolhatták ezt a fejlesztők is, elvégre kitolták a háborút a keleti frontra is, ahol aztán az antant és a központi hatalmak ismételten összecsaphatnak. Utóbbiba ugye mi is beletartozunk az Osztrák-Magyar Monarchia képében, avagy semmi meglepő nincs abban, ha időnként magyar szavak is elhagyják a harcok alatt rohamozó bakák száját, bár meg kell vallanom, elsőre meglepődtem, és bizony azt hittem, egy kedves csapattárs szavai furakodtak be fülesem alá. Szóval nem kell mást várni a Tannenberg esetében sem, mint ami megmaradt a nyugati frontról, a Verdun kapcsán fennmaradt emlékekben. Realisztikus csaták, sokszor lövészárkokból osztogatott lövések, konkrét parancsok a siker érdekében, na és rengeteg holttest mindenfelé, miközben a kis Szerjózsa ott gurgulázik a sarokban, átlőtt torokkal. A 64 fős attak helyzete (vannak kisebb létszámú meccsek is csak puskával vagy szabadon választott fegyverekkel, de az nem az igazi) holtidőben egy valós időben prezentált térképen is megfigyelhető, itt szemmel tarthatod a csapatok mozgását, valamint az elfoglalt és elfoglalandó célpontok helyzetét. Aztán egy vezérre vagy területre születve jöhet a következő kör. Kasztnak megfelelő fegyverzettel kezdesz, az első kikémlelések és helyezkedések

általában némi fütyüléssel járnak, ha pedig szerencséd van, nem találnak fejen, mögötted csapódik be a töltény, hogy az ellenség helyzetével immáron tisztában legyél, így végre valódi lépéseket tegyél.

A ruhák, fegyverek és párbeszédek persze mind autentikusak a korhoz és a nemzetekhez, avagy az alkotókat ismerve ezzel eleve nem lehet probléma, miközben minden az Orosz és a Német Birodalom között lezajló ikonikus tannenbergi csata emlékének lett alárendelve. A húsznál is több fegyvert bevetve azonban nem a szimpla lövöldözésen van a hangsúly, ugyanis a terepek jóval nagyobbak, az összesen négy hatalmas helyszín rengeteg lehetőséget rejt. Kis falu, erdő, lövészárkokkal teli csatatér – igazából mindent megtalálsz, ami ezt a frontot jellemezte, ráadásul a kijelölt pontok elfoglalására építő játékmód is nagyon intenzívvé és addiktívvá teszi a realisztikus élményt. Kár, hogy konkrét egyjátékos mód ezúttal sincs, a botok ellen harcolni meg azért nem teljesen ugyanaz, mint amikor valami izgalmas sztorit él át az ember. A külső egyébként alaposan javult, noha nem a legszebb játékról beszélünk, de ugye indie produkcióról van szó – a nagyobb helyszínek ellenére a látvány néhány esetben kifejezetten impozáns. A fegyverhasználat nagyjából a régi, bár mintha az is javult volna, illetve a Battlefieldből átvett taktikusabb feladatteljesítés is jót tett a programnak. Optimalizálás terén talán van még tennivaló, a közelharcot sem ártana kicsit javítani, de egyébként összkép terén már most nagyon pozitív a Tannenberg. Nem utolsó sorban fontos megjegyezni, hogy a 2018 elején véglegessé váló játék ára nem fog emelkedni, sőt a fejlesztők könnyű átjárást terveznek bevezetni a Verdun és a Tannenberg között, ami mindenképpen üdvözölendő terv, és még csak nem is túl gyakori dolog a videojátékok világában.

Indie csemege

The Mummy Demastered

FEJLESZTŐ: WAYFORWARD
MEGJELENÉS: 2017.10.24.
ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

Ha már a Universal univerzumépítése nem jött össze, az új múmiafilm pedig bukásnak mondható, attól még abból kiindulva lehet jó videojátékot készíteni. A Shantae-sorozattal közismertté vált WayForward csapata ezen elv mentén vágta fába a fejszéjét, méghozzá egészen sikeres módon, hiszen a nosztalgikus The Mummy (nem véletlen a „visszakeverve", „lekeverve" kifejezés) vérbeli, oldalnézetes metroidvania játékként működik. Kisebb labirintus vár, egyre több képességgel, később megnyitható titkos helyekkel, egy csomó lövöldözéssel és ugrálással. Stílusában a látvány és a zene kellemes, a felépítés rendben van, viszont kicsit monoton a móka, illetve kimondottan drága is, ami azért sokak kedvét veheti el a szórakoztató és atmoszférikus múltidézéstől.

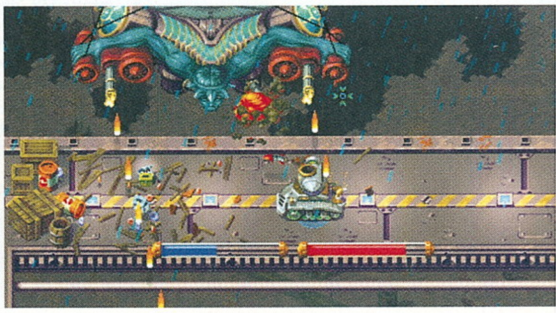
74%

Tower 57

FEJLESZTŐ: PIXWERK
MEGJELENÉS: 2017.11.16.
ÁR: 12 EURÓ (KB. 3800 FT)

De nemcsak a Mummy ajánlható a nosztalgikus lövöldözés kedvelőinek, hanem a Pixwerk bemutatkozó játéka is, ami egyfajta főhajtás az Amiga és a Super Nintendo kooperatív akciójátékai előtt. A disztópikus jövőben hatalmas tornyokba tömörül az emberiség, és a hírhedt 57-es épületben kell rendet tenni különböző karakterek segítségével. Mindegyiknek megvan a maga jellemzője, különleges támadása, ami kimondottan változatossá teszi az izometrikus nézetben lezongorázható pixelkalandot. Maga a látvány nagyon szép, a vizuális stílus rendben van, a gunplaybe sem nagyon tudok belekötni, és igazából a változatossággal sincs baj. A bugok viszont kiirtásra szorulnak, pláne, hogy képesek tönkretenni az élményt, avagy jelenleg ez a Tower 57 legnagyobb problémája.

75%



Guts

FEJLESZTŐ: FLUX GAME STUDIO – MEGJELENÉS: 2017.11.15. – ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

Verekedős játékból ebben az évben bőven jutott, nem volt hiány a klasszikus arcade műfajból, ráadásul indie fronton is sikerült összehozni pár érdekesebb próbálkozást. Nem is olyan régen Pozandr egy istenekkel teli játékot próbált ki, ahol még Jézussal is rendet tehettünk a rakoncátlankodó misztikus alakok között, a Gutsért felelős brazil stúdió, a Flux Game pedig a vérengzést és a csonkolást állította a középpontba.

Az ellenfelek feltűnnek a pályákon, színpadias keretek között bemutatkoznak a nézőközönségnek, majd elhalkulnak a zajok, megfeszülnek az izmok, a test szentélyének áhítattal adózó afroamerikai pap pedig apró darabokra szabdalja transzvesztita ellenfelét. Ez nem csak egy őrült vízió, hanem maga a Guts, amely igazán őrült karaktereket enged egymásnak a maroknyi pályán. Fűrészekkel, kardokkal, egyéb szúró és vágó fegyverekkel felvértezett harcosok, no és egyetlen cél: az opponens kivégzése, aki a végére kezek és lábak nélkül, groteszk torzóként ugrál a földön, hátha a szerencse még mellé áll. Az állás ugyanis bármikor megfordítható, a földön heverő végtagokat vissza is lehet operálni, egy-egy környezeti elem pedig visszájára fordíthatja az eredményt – a háttérből berobogó szerelvény, az oldalt elhelyezett daráló egyaránt megterheli a játékosok pixeltestét. Természetesen fröcsög a vér, zúzós a zene, ezekkel az összetevőkkel pedig nem is lenne probléma, hiszen anno a Thrill Kill is kultikus címmé vált, miután betiltották. A baj inkább az, hogy a karakterek túlságosan ízléstelenek az elhangzó dialógusokkal, a túljátszott közönségességgel, miközben alapvetően a program sem egy túl minőségi darab. A harcrendszer még hagyján, bár az indie vonalon elterjedt rongybaba stílus nem áll jól az oldalnézetes bunyónak, azonban a kevéske és elég élettelen pályafelhozatal elég nagy gond, ahogy az artdizájn és a már emlegetett karakterlista is. Hosszú távon kevés a felhozatal, monoton a darabolás, így a Guts maximum valami nagyon olcsó kategóriában érvényesülhetne, de még az ára is kifejezetten magas, amire aztán végképp nincs mentség.

50%

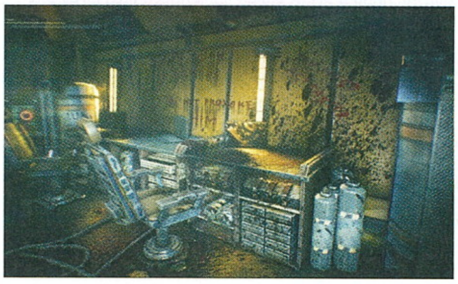
Hollow

FEJLESZTŐ: MMEU – MEGJELENÉS: 2017.11.17. – ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

A kifejezetten minőségire és vérfagyasztóra sikeredett Dead Space-sorozat kimondottan nagy, jéghideg, halálos űrt hagyott maga után, miközben jellemző módon ez volt az EA egyik legjobb és legeredetibb szériája. Sci-fi és horror hasonlóan izgalmas keverékét azóta sem nagyon láttuk az űrben, pedig az indie címek között visszatérő téma az ott elszabadult szörnyetegek és a rettegés témájának összekapcsolása. Természetesen ezúttal is erről van szó.

A jövőben a Föld kifogy a nyersanyagokból, ezért azokat az űrben szétszéledő bányászok biztosítják, méghozzá egy hatalmas hajóról dolgozva. Ez a Shakter-One, ami a Jupiterből nyeri ki a szükséges anyagokat. Te pedig a Shakter-One egyik pilótájaként tartózkodsz az űrállomáson. Majd egyszer csak felébredsz... és azt tapasztalod, hogy az áramellátás megszűnt, sehol senki, a fémes folyosókon borzalmas állapotok uralkodnak, mintha valami háború zajlott volna az elmúlt napokban. Aztán ahogy elindulsz, hogy jegyzeteket szedj össze, kitapasztald a belső nézetes túlélőhorror irányítását, összeismerkedj a hatalmas hajóval, bizony kiderül, hogy csőstül jön a baj. Mert miközben egy ismeretlen túlélőt veszel üldözőbe, aki folyton előtted jár, összeakadsz a hajó aktuális személyzetével. A mutálódott, kicsit a nekromorfokra is emlékeztető szörnyetegek pedig nem hagynak nyugtot egy percre sem. És innentől kezd igazán beindulni a Hollow. Van benne egy nagyon kicsi a sétaszimulátorok jellemzőiből, emellett egyszerű logikai feladványokat és kombinálgatást is tartalmaz, de lényegét tekintve olyan, mintha egy fanfiction Dead Space lenne belső nézetben. A harcrendszer nem tökéletes, de a lőfegyver működik és jelentem, darabol rendesen (a közelharci eszközt felejtsd el nagyon gyorsan), a fény-árnyék hatások rendben vannak, ahogy a külcsín is – legalábbis maximum beállításoknál –, plusz jön a klausztrofóbiás érzet is a szűk folyosókon. De a legfontosabb a hangulat, ami a valóság-képzelet játékkal igazán nyomasztóvá válik, az itt-ott mocskos folyosók groteszk kontrasztot nyújtanak a rideg fémfalak mellé, a gyilkos lények pedig erősítik a paranoiát. Bár vannak bugok, amik lerontják az élményt, azért sikerül megfogni a DS esszenciáját, ha pedig nagyon eluralkodna rajtad a rémület, a fejlesztők félmeztelen lányok poszEreit is elrejtették a játékban, hogy kicsit enyhítsék a borzongást.

80%



INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

SZERELŐKNEK SZERETETTEL

Ha már nagyon belejöttél a szerelgetésbe, és csavarkulccsal a kezedben alszol a legjobban, akkor van egy jó hírünk, ugyanis a Car Mechanic Simulator nem az egyetlen a felhozatalban, amivel kiélheted perverz hajlamaid. A Space Mechanic Simulator mellett érkezik a Motorbike Garage Mechanic Simulator is, ami 260 egyedi alkatrésszel, kombinálható összetevőkkel fogadja a lelkes barkácsokat. Valamikor 2018-ban.

WE'RE ALL DOOMED

Erre azért sokan felfigyeltek, de nem hagyhatom ki a rovatból említés nélkül: készül a Saibot Studios (Doorways-sorozat) következő alkotása, a Hellbound, ami egy hagyományos FPS-nek tűnik, és remélhetőleg sikeresen idézi majd meg a DOOM, a Quake, a Blood emlékét, persze mai formában, modern technikai megoldásokkal. Jelenleg még csak hordamódról tudni, de jön a kampány is... amelyben egy tagbaszakadt fickóval rúghatod szét a démonok ülepét.

VIRSLIPARTI

Legalábbis majdnem virsli... de az már István kolbászánál is kiderült, hogy ezen ételfajta sokaknak egészen mást juttat az eszébe. A jövőben esedékes megjelenések és fejlesztési hírek között lehet, hogy nem a Sausage Sports Club a legmegnyerőbb, legérdekesebb, de az biztos, hogy az egyik legelvetemültebb. A 2018-ban érkező játék ugyanis reality show-ként a kolbászok fizika-központú csatározásait önti multiplayer formába. Éééérdekes!

AER Memories of Old

FEJLESZTŐ: FORGOTTEN KEY - MEGJELENÉS: 2017.10.25. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

Az elmesélős kalandjátékok, úgynevezett élményjátékok korát éljük, ami valahol nem csoda, elvégre sikerült a technikai fejlődés mellett olyan szintű előrelépést biztosítani az audiovizualitás terén, ami a művészeti eszközök bevetését is magával hozta. Emiatt a videojáték ma már nem szimplán szórakoztatási forma, de egyben modern művészeti ág is. És erre nincs jobb bizonyíték, mint egy Journey, egy El Shaddai... vagy éppen az AER.

Első játékként a Memories of Old mindenképpen bátor és tiszteletreméltó próbálkozás. Amikor úgy tűnik, mindent a látványos akcióval, az egymás elleni harc élményével lehet csak eladni vérrel kevert golyózápor közepette, akkor azért általában kellemes elveszni egy szürreális, magával ragadó, hangulatos világban. Az AER ilyennel rendelkezik, a svéd fejlesztők (akik eleddig csak egy ingyenesen letölthető kalandjátékot tudtak felmutatni a The Shine of a Star képében – bár azzal nyertek pár díjat) ugyanis egy mindösszesen pár órásnak mondott, de igazából sokkal tovább is működőképes, felszabadult felfedezést biztosítanak. A történet szerint a régi istenek eltűntek, a hatalmas földrészek pedig lebegő égi szigetekké tagolódtak. Az utolsó alakváltóként a feladatod az istenek felkeresése, miközben madárrá alakulva az eget járod, belátva a hatalmas szigetvilágot, hogy elrejtett és elfeledett templomokat, szentélyeket keress, titkos járatokat nyiss meg. Ehhez az átalakulás képességén túl egy mágikus erejű lámpás áll rendelkezésedre... és igazából ennyi. A 3D-ben pompázó, festményszerű világban relaxáló zeneszólamok mellett nincs más dolgod, minthogy körbe repülj mindent, néha beszélgess, megoldjad a kisebb logikai, puzzle jellegű feladatokat, felkutasd a régi emlékeket, amik megelevenednek előtted a lámpás segítségével. Abszolút kikapcsol és megnyugtat, nem kelt semmilyen feszültséget benned, maximum magaddal szemben, ha valamit elbénázol. Ráadásul kimondottan szép a maga módján, így meg lehet érteni mindazokat, akik elsőre beleszerettek a kalandba. Persze bugok ezúttal is akadnak, ami rontja az élményt, a sztori sem egy nagy durranás, emellett a végigjátszás sem túl hosszú. De, ismétlem, az élmény magával ragadó, ha csak simán repkednél, arra is megvan a lehetőséged, mivel nagyon atmoszférikus produkcióról van szó. Ha alapvetően bírod a zsánert, nem foglak róla lebeszélni.

80%

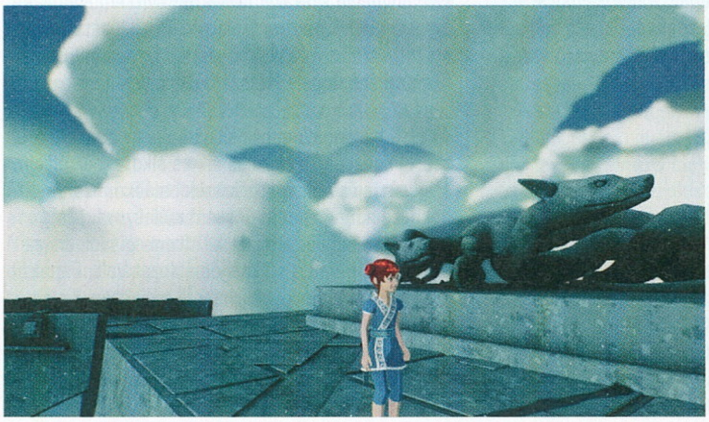
Oure

FEJLESZTŐ: HEAVY SPECTRUM LIMITED - MEGJELENÉS: 2017.11.15. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

Bár tényleg elég sok manapság az élményjáték, még engem is meglepett, hogy a témában egy hónapon belül két eléggé hasonló felépítésű, mégis jelentősen eltérő indie fejlesztés látott napvilágot. Elvégre, míg a svéd AER Memories of Old egy konkrét és kellemesen ellazító történetet mesél el maximális szabadságot nyújtva, addig a szinte a semmiből jött Oure egy érdekesebb hibrid, ami olyan játékokból is táplálkozik, mint a Journey vagy a Shadow of the Colossus.

Kezdeném egyből a második nagy meglepetéssel: a Heavy Spectrum Limited az a csapat, amely két egyszerűbb kis játék után a Shadow of the Beast PS4-exkluzív remakejét követte el, hogy aztán a felemás akciójáték után nyugodtabb vizekre evezve apait-anyait beleadva készíthesse el az Oure című élményjátékot. A külső nézetes program egy kislánnyal indít, akit szülei átpaterolnak egy ajtón, amin keresztül a gyermek egy varázslatos világba kerül, ahol aztán – jön a következő fordulat – sárkánnyá alakulva kapaszkodhat fel a hatalmas felhők vattacukorszerű testén. Értsd szó szerint, hiszen a kicsit rókára is emlékeztető, kedves és fura lénnyel a felhőkből meríted az energiát, azokon kapaszkodva haladsz feljebb, ha pedig elfogy a lendület, ismét a felhők közelébe kell kerülni. Mindenfelé romok és ősi épületek állnak, gyerekké alakulva a kislánnyal bekapcsolhatod az energiaellátást a szerkezetekhez, amik aztán kihívások elé állítva megidézik a világot uraló titánokat. A Journey-t idéző utazás itt ér véget, hogy a kalandozást egy stresszmentes feladatmegoldás váltsa. A Shadow of the Colossus játékmenete ugyanis ott lép be az egyenletbe, hogy le kell győzni a nyolc titánt, amiknek a hátán kapaszkodva, a kiemelkedő kristályokra ráharapva oldhatod meg az egyszerű puzzle-öket. A recept mindössze ennyi, pár órás elfoglaltság, ami nem túl hosszú, ellenben annál emlékezetesebb. Külcsín terén ugyanis vannak kifogásolható összetevők, mégis, a teljes kép nagyon kellemes, emellett a hangulat az, ami teljesen levehet a lábadról. A zenétől összeszorul a torkod, miközben a süvítő szélben kapaszkodsz a titánokon, felidézve magadban a SotC emlékét (ami a világ egyik legcsodálatosabb kalandja, komolyan kötelezővé tenném a felszabaduló érzelmek miatt), és bár az Ourenak nincs igazi tétje, maximálisan élvezhetjük a művészet és a videojátékos interakció, cselekménybemutatás keverékét. Hogy ennyire nincs tétje, az talán az egyik legnagyobb hibája, főleg mert nem is olcsó, de ha felkeltettem az érdeklődésed, azért adj neki egy esélyt, mert mindenképpen megérdemli!

82%



Egy magyar srác, aki a kanapéján tervez karaktereket nagy játékcégeknek

Interjú Elekes Áronnal

[ÍRTA LOR] Az egyetemen kétszer is megbuktatták, de mára olyan ügyfeleket tudhat maga mögött a szabadúszó Concept Artistként tevékenykedő Elekes Áron, mint a Netflix, a NetherRealm Studios vagy a Riot Games. Többek közt miatta néz ki Batman annyira menőn az Injustice 2-ben, ahogy.

A játékok karakterterveit készítő Concept Artistok élete nem könnyű Magyarországon, mégsem elérhetetlen vágyálom, hogy egy hazánkbeli művész AAA-szintű projektekben vehessen részt. Elekes Áron szabadúszóként dolgozik, többek közt a Mortal Kombat X-XL és az Injustice 2 játékokhoz tervezett karaktereket, sőt a Netflixnél is volt jó pár érdekes feladata. Vele beszélgettünk a külföldi játékfejlesztőkkel lezajló közös munkáról, hozzáállásról, és arról, hogyan válhat láthatóvá egy magyar illusztrátor a nagy stúdiók számára.

Kérlek, mutatkozz be röviden! Mennyi idős vagy, hol és min dolgozol jelenleg?
Elekes Áron vagyok, mesterségem címere Concept Artist, és a 31. életévemet taposom. Budapesten dolgozom home office jelleggel, és nagyon szeretnék mesélni a jelenlegi projektről, amiben egy ideje benne vagyok, sőt még jobban szeretnék képeket mutatni belőle, de sajnos köti a kezem az aláírt titoktartási szerződés.

Mi is pontosan egy Concept Artist feladata a játékfejlesztés során?
A Concept Artist munkaköre nagyon sok mindenre kiterjed. Nehéz szigorúan meghatározni a mibenlétét, mert sok az áthallás egyik és másik feladatkör között. De a játékokban, és azoknak a trailereiben a koncepciósok terveznek meg mindent: megálmodják-kitalálják-megfestik a hátteret, a pályán található utolsó rozsdás, piszkos, égő kukától a karakterek kinézetéig, a cipőtől a testalkaton keresztül a 14. set páncélig. Ők úgymond az „ötletgyárosok". Sokszor előfordul, hogy elviszik az ötletet magáig a megvalósításig is, értem ezalatt a modellezést, az illusztrációs megjelenést, vagy akár az animációkat.

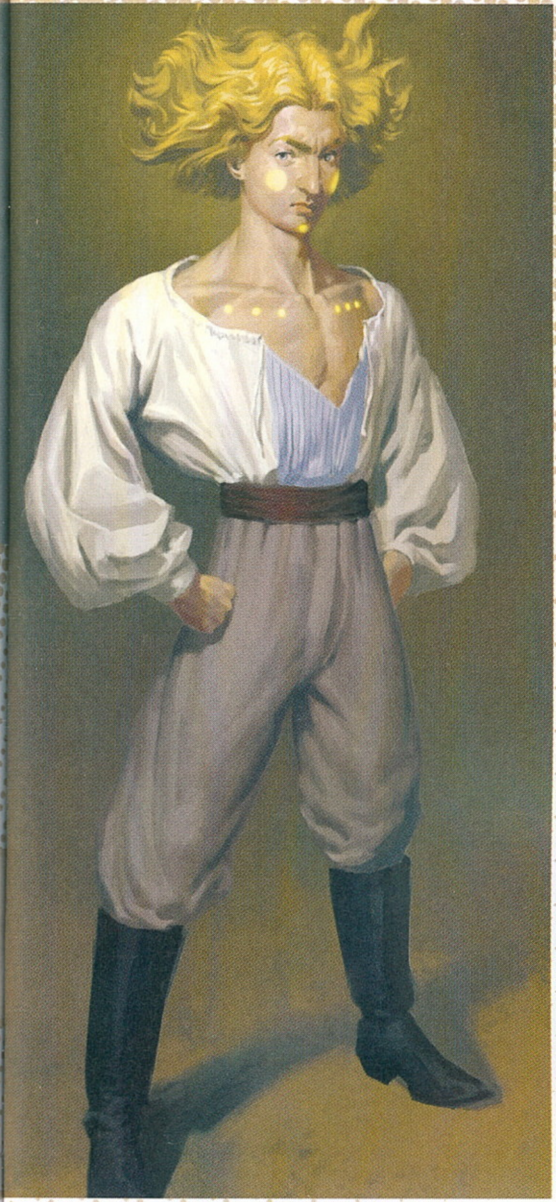
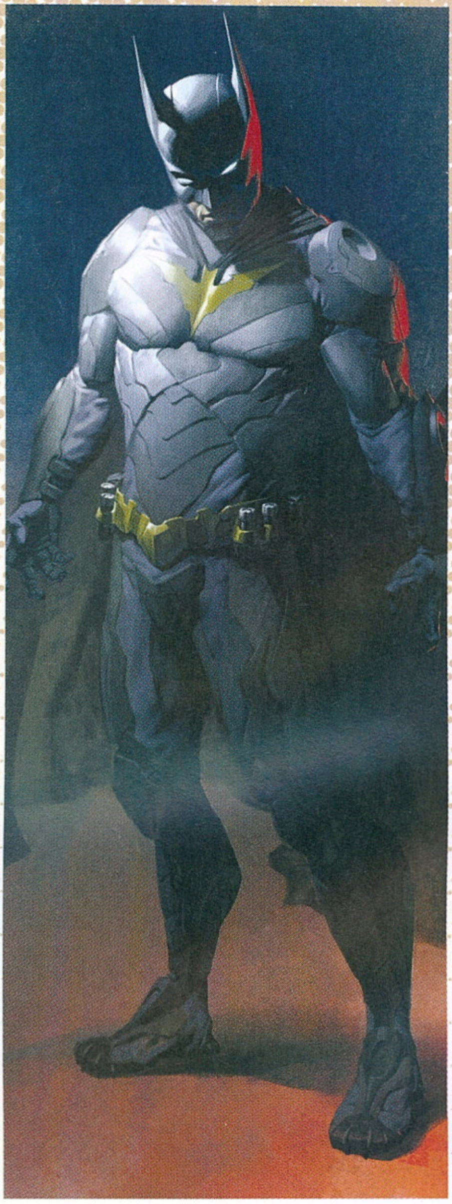
Ahol az illusztrátor karrierje elindulhat

Áron az ArtStation nevű platformot (artstation.com) ajánlja a grafikusoknak, szerinte ide mindenképpen érdemes regisztrálnia annak, aki szabadúszóként újabb projektekre, vagy csak inspirációra vágyik.

„Komoly hálózati rendszerrel működő oldalról van szó, ahol nemcsak a napi update-et, mint mannát szívhatod magadba, de a piac igényeinek változását is követheted, akár cikkek formájában, akár az oldal által kiemelt munkákkal. Ez a felület hivatott ugyanakkor összekötni is az alkotói oldalt a megrendelőivel. Így sokszor azon veszi észre magát az ember, hogy a postaládájába érkezett egy felkérés."

Milyen előtanulmányaid vannak a területen, hol végeztél? Szerinted szükséges képzést elvégezni ehhez a munkakörhöz?
Volt szerencsém képzőművészeti területről érkezni a játékfejlesztésbe. Művészeti szakközépiskolába jártam Békéscsabán, ahol a tervező és képgrafikus szakmai érettségivel OKJ-s minősítést szereztem a hagyományos érettségi mellett. Ezután kis „imbolygás" következett. Annak ellenére, hogy biztos voltam abban, hogy művészettel szeretnék foglalkozni – hisz máshoz mit sem értek –, mégis nehéz az embernek 18-19 évesen már konkrétan eldönteni azt, mi is lesz a megfelelő irány. Fél évet Bresciában tanultam, mint formatervező, de nem találtam meg a számításaimat, így hazajöttem és elkezdtem felkészülni az akkori Iparművészeti Egyetem animáció szakára. Mivel nem vittem animációt, jogosan nem nyertem felvételt. Ezt követte egyévnyi felkészülés a Képzőművészeti Egyetem képgrafika szakára, ahova viszont bekerültem.

Az első három évem bravúros volt. Az anatómia szerelmeseként a rajzolásnak és alkotásnak éltem, szigorú napirendem szerint. Hol másnaposan, hol harmadnaposan, de sosem mulasztva. Majd pénzügyi problémák miatt kezdtem eltávolodni az egyetemtől, ami a szükséges áldozat volt. Ennek meg is lett hamar a visszhangja a mesterek oldaláról. Tegyük hozzá, hogy mára tiszta a képlet, akkortájt élte a Képző az egyik, talán legbezártabb, elég szűklátókörű időszakát. Én viszont az új, máshonnan hozott tapasztalatokkal, egy másfajta

látásmódot hoztam be az eddigi megszerzett tudásom mellé (például elkezdtem tetoválni), ezt pedig nem igazán értékelték. Mehetnék még itt a részletekbe, a lényeg, hogy kétszer megbuktattak, amire szerintem a „képző" történelmében nem volt példa. Köztudott volt, hogy oda irgalmatlan nehéz bekerülni, de lehetetlen kiesni. Ezek után egyszerűen abbahagytam a tanulmányaimat, és teljes mértékben önálló életet éltem. Szerintem sosem árt, ha az embernek klasszikus művészeti oktatásbeli gyökerei vannak. Sok dolgot meg lehet tanulni, ami például a játékfejlesztésben jellemző anakronisztikus ábrázolásban segítséget nyújthat. Értem ez alatt a színelméletet, a komponálási szabályokat, amiket egészen az ókorból vagy a renenszánszból hozunk magunkkal. Gondolok itt például az aranymetszésre, vagy a Fibonacci-spirálra. De egyáltalán nem tartom szükségesnek az egyetemi oktatást, mivel az inkább az önfejlesztésről szólt. Ha az emberben megvan a kíváncsiság, kitartás, megmérettetés vágya, akkor mindegy, hogy milyen úton, de meg fogja tanulni a szükséges dolgokat.

Milyen eszközöket használsz, gondolok itt a programokra, különféle kiegészítőkre?
Nagyon sokáig egy hokedlire rakott pici laptopon dolgoztam, görnyedve, mint Gollam, egy Intous4 táblával. Hát igen, ilyen az egyetemről frissen kiesett alkotók élete, akik valami totál másba kezdenek. Aztán az évek alatt, ahogy gyűlt a kapcsolati tőke, úgy gyarapodott és fejlődött az eszköztáram is. Baromi hálás lehetek, hogy most egy 27 colos Wacom Cintiq QHD-n dolgozhatok. Legalábbis az időm jelentős részében ezt kapirgálom. Vázlatolásra sokszor a kanapét választom az iPaddel és a Procreate appal.

Mit élvezel leginkább a foglalkozásodban és a szabadúszó létben? Illetve: miért a szabadúszó életmódot választottad?
Nehéz kérdés, ennek sok oldala van. Talán a „probléma" megoldása a legizgatóbb benne. Minden feladat egy kihívás, egy megmérettetés. Jönnek a kérdések: képes vagyok megoldani? Elég tapasztalt vagyok-e ehhez? Megszülöd az első rávezető gondolatokat, amik nevetségesen együgyűek, és nem hiszed el, hogy ez belőled jött. Ez te vagy. Majd felülírod ezeket, csak úgy, ahogy a következőket is. Bolyongsz, keresel valamit, aztán lehet, hogy féltudatos állapotban, alvás előtt vagy futás közben elkezdenek jönni a részletek, az egész elkezd manifesztálódni, majd rájössz, hogy kuka az egész. *(nevet)* Mint konklúzió: amik nekem igazán fontosak, az a keresés, a felfedezés öröme, a megmérettetés és nyilván a végén a pozitív visszacsatolás.

A szabadúszást pedig nem én választottam, így alakult, Magyarországon nincs túl sok lehetőség. Vannak jó cégek, de túlnyomórészt animációs stúdiók. Mint freelancer, abszolút a magad ura vagy. Akkor vagy szabadságon, amikor nagyjából úgy gondolod, és annyi időre, amennyire szeretnéd. Ha nem úgy jön ki a lépés, akkor nem dolgozol délelőtt, ami kényelmes. Egész nap egyedül vagy, de az nem egészséges. Órákat ülsz egy problémán, míg ha lenne munkatársad, aki, mondjuk, elsétál mögötted, friss szemmel ránézne, odadobna egy fél mondatot, és bumm! Megoldaná. Pro és kontra oldalon is sok érv van. Én speciel ebből pont váltani szeretnék.

Mindig vannak projektek?
A felkeresések gyakorisága változó. De nagyon úri magatartás csak várni, hogy a sült galamb berepüljön a szánkba. Mindenkinek ajánlom, hogy amilyen médiumon keresztül csak tud, szerezzen magának láthatóságot. Baromi jó dolgok születhetnek négy fal között, de amíg azt csak az alkotó látja, annak nem lesz visszhangja. Publikálni kell. Persze ésszel, de így előbb-utóbb megtalálják az embert. Vagy közvetlenül felkeresni azokat a cégeket, amelyeknek szakmai politikájával, képi világával azonosulni tudunk.

A Képzőművészeti Egyetemen első mesterem, König Róbert szembesített azzal, hogy ez az egyetem lehet a legkönnyebb és a legnehezebb is, ami csak rajtam áll. Hisz senki nem fog pesztrálni. El lehet tölteni az éveket félévente egy kép létrehozásával, de bele is lehet dögleni a belső inspiráció adta nyomásba. Vagy az annak hiánya által létrehozott alkotási kényszerbe. Bár egyetem előtt sem volt soha gondom az időbeosztással. Ha valami fontos, azzal egyszerűen nem szórakozik az ember. Csak be kell látni, mi fontos igazán, és elfogadni, hogy mi is érdekel valójában. Számomra a rajzolás mindig

kirívó prioritást élvezett, pár nap rajz nélkül komoly frusztrációt okoz. Ezzel a mentalitással nem nehéz nap mint nap nekiállni dolgozni. Nekem inkább a szociális életre kell helyeznem a hangsúlyt.

Melyik volt az eddigi legnagyobb kihívást nyújtó munkád, és melyikre vagy a legbüszkébb?
Minthogy az aktuálisakról nem beszélhetek, így marad a múlt. Óriási megtiszteltetés volt a Mortal Kombat-szérián dolgozni. Sok generáció nőtt fel ezen a játékon, én sem voltam kivétel. Szinte kivétel nélkül, majdnem mindig Scorpiont választottam. A Mortal Kombat X-hez és az XL-hez terveztük a skineket, nekem ez volt az első komoly melóm a játékfejlesztés iparágában. Hálás lehetek ezért a Puppetworks Studiónak és Frantisek úrnak, hogy megelőlegezték a bizalmat akkoriban.

Dolgoztunk még közösen a nemrég megjelent Injustice 2 karakterein is. Élvezetes volt az olyan klasszikus karakterekhez nyúlni, mint Batman, Scarecrow, Gorilla Grodd, Captain Cold és a többi. Visszatekintve úgy látom, hogy az a mértékű nyomás, ami akkor a kis csapatunkra nehezedett (Veres Danielre, Febó Áronra és rám), indikátora lehetett a jó anyagok születésének, nem beszélve a sok agyatlan brainstormingról és a vércukorleesős ebéd utáni kávézásokról.

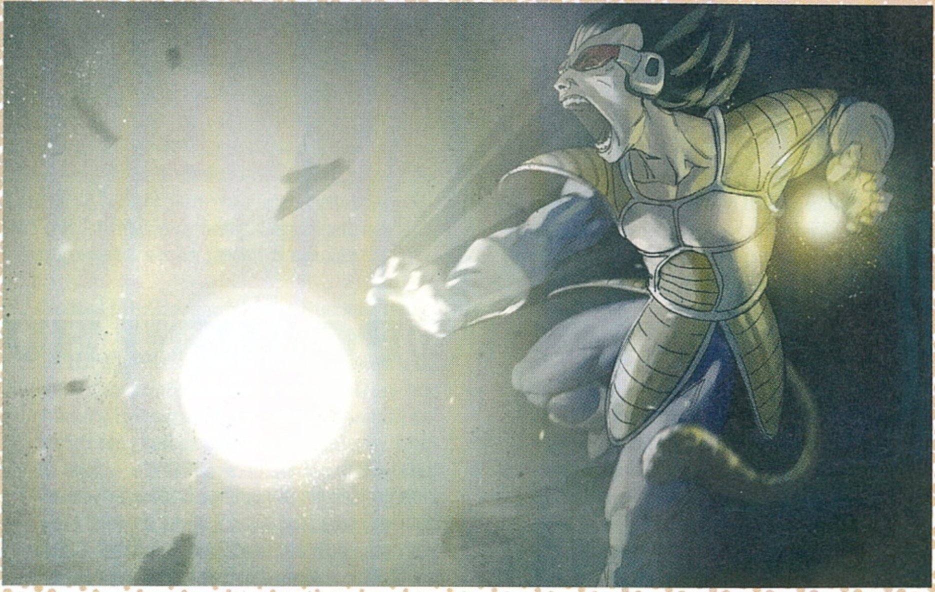
Milyen érzés az ilyenfajta nagy, külföldi projekteken dolgozni?
Akkor folytatom is a mesélést! A NetherRealm Studios (amely ugye a fent említett játékokat készíti) igen korrekt leírásokkal és referenciaanyagokkal látott el minket. A csapat tagjai tudták az irányokat, mi pedig a közelítés eszközei voltunk. A game dizájnerek egy ilyen múlttal rendelkező játéknál nem adnak szabad kezet. Szigorú határidők vannak, koncentráltan kell dolgozni, több céggel egyetemben dolgoztunk ezen, így ha szabad kezet adtak volna, mondjuk mindenkinek, egyszerűen szétcsúszott volna a dolog.

Az Injustice 2 is hasonlóan kötött volt. Ezt nem rossz értelemben mondom. Itt is évtizedekre visszamenő karakterekről van szó. Nem véletlen, hogy nem szeretnének esetleg túlságosan félrelőni a game dizájnerek. Bár itt volt mindegyik karakternél egy „have fun" rész, amikor bármilyen őrült ötletet hozhattunk. Pozitív visszacsatolás volt, hogy a NetherRealm Studios többnyire nyitott volt a szélsőségesebb ötleteinkre, és megragadták a szálat, majd azt kibontottuk. Ami óriási volt a project kapcsán, hogy itt nem szimplán skineket terveztünk, hanem karaktereket, méghozzá a nulláról.

Testalkat, ruha, páncél, módosított felszerelés és a többi, ez óriási meló volt. Sok friss kreatív energia kellett hozzá, ami a reggeli dupla eszpresszó nélkül elképzelhetetlen lenne. Ezen projektek alatt tapasztaltam meg, milyen csapatban dolgozni, és azt kell mondanom, nagyon élveztem. Teljesen más szegmensből látom ezt a témát freelancer társaimmal, mint általában az emberek. Szórakoztató és üdítő sokszor nem csak a saját gondolatait hallania az embernek. Főleg, ha baromi jófejek a körülötte lévők.

Volt egy netflixes munkád is, a Marco Polo-sorozat „Breakdown Artist"-ja voltál. Ez pontosan mit is takar, és hogy sikerült megkapnod?
Igazából már egyetemista korom óta breakdownolok filmekben. Pontosabban Costume Breakdownt végzek, ami „ruhaöregítést" jelent. Vegyük példának a főszereplő jelmezét, a film első képvágásánál biztos nem úgy fog kinézni, mint 600 mérföldnyi utazás után a sivatagban, amit lóháton tett meg. Nekünk ezt a terhelést kellett imitálni a ruhán. Legyen az bármilyen körülmény, bármilyen kardcsapás, sárkány eregette tűzokádás, vagy űrromboló lézernyaláb, látszania kell. Volt szerencsém egyébként dolgozni a World War Z-n is (fun fact: Brad Pitt nem is olyan magas), de Breakdown Artistként dolgoztam a Dwayne Johnson-os Herkulesen is. Te jó ég, annak a fickónak olyan a combja, mintha valami dinoszaurusz lenne! Komolyan. Azok az erek, meg a bőr is más. Brutál! Mindemellett ugyanakkor egy végtelenül kedves figura. Emlékszem, a kézfogás, a csevegés és a röhögés sem volt idegen tőle.

De nagyságrendileg 2015-ben a Marco Polo netflixes sorozat forgatásával be is fejeztem a filmes pályafutásomat, legalább is egyelőre. Utána úgy besűrűsödtek a játékfejlesztős, rajzos melók, hogy nem tudtam többet elvállalni.



Akikre igazán büszkék lehetünk

A 3D-s animációkkal és CG-jelenetek készítésével foglalkozó magyar Digic Picturesnek nemcsak Áron dolgozott, de korábban a Rácz Zsuzsanna motion artisttal készült interjúnkban is olvashattatok róluk. A stúdió a Terminátor 3: A gépek lázadása számos vizuáleffektes jelenetén dolgozott, de jó pár éve főleg videojátékok előzeteseit és átvezető videóit készítik. Leírni is hosszú lenne minden címet, amihez hazánk fiainak-lányainak köze volt: Assassin's Creed Unity, The Witcher 3: Wild Hunt, Destiny: The Taken King, Kingsglaive: Final Fantasy XV, Mass Effect 3, The Last Guardian, Call of Duty: Advanced Warfare, Darksiders: Wrath of War, Dragon Age 2... A Graphisoft Parkban található Digicnek van egy saját motion capture stúdiója is, ami hazánkban a legprofibbnak számít.

Mesélj kicsit a Digic Picturesnél töltött munkádról, ahol Keyframe painter és szabadúszó concept artist voltál, előbbi is eléggé egzotikusan hangzik! Miken dolgoztál?
Óriási volt a Digic Picturesszel dolgozni, mert nagyon profik. Elnézést a szájízért, de meglepődtem, hogy magyar cég ilyen minőségben tud dolgozni, és itt nemcsak a végtermékről beszélek. Először a nemrég megjelent Assassin's Creed Origins trailerében megjelenő pár karakter tervezésével kapcsolatban kerestek meg. A sok meló miatt nem mondhatom magam nagy játékosnak, de ismerem a világokat és wow! Nagy megtiszteltetés volt ezen dolgozni. A másik projekt a Gwent: The Witcher Card Game volt. A Digic ennek is trailert készített, ahova Keyframe Painternek kértek fel. Festőien, már-már William Turnerre hajazóan kellett néhol festeni, ami szívmelengető volt, bár már szinte idegen, újratanulandó.

Július óta pedig a Seismic Games illusztrátora vagy, mit árulhatsz el arról a projektről, amin most dolgozol?
Nagyjából semmit. Egy hosszú lefutású projekt, amin sok AAA-minőségű artist dolgozik. Szóval minden egyes feladatnál úgy fel kell kötnöm a gatyámat, hogy vörösödjek. Komoly megmérettetés. Ha egy év múlva beszélünk, már többet tudok mondani az egészről, most viszont csak rébuszokban csepegtethetek infókat.

Mit tanácsolsz azoknak, akik szintén illusztrátorként szeretnének elhelyezkedni? Melyek azok a legfontosabb készségek, amikre érdemes ráfeküdniük?
Mint illusztrátor, talán az elsődleges jellemvonás, ami – legalábbis számomra – szükséges: a türelem, és ezzel karöltve a kitartás. Mint Concept Artist, sokszor hajlamos az ember arra, hogy „vázlatos" maradjon, mert a szem úgyis összecsalja. Ez működik is sokszor, legalábbis egy bizonyos méretig. De aztán jönnek pl. a Riot Games által jól ismert splash artok, ahol ki kell dolgozni a részleteket. Az arany arany legyen, a bőr selymes, a kompozíció feszes, mint egy túlfeszített képregényes jelenet. De mint illusztrátor, csilliónyi dolgot kell szem előtt tartani, amihez inkább egy workshopot kellene tartani, minthogy itt leírjam. Mivel az ember leginkább a szemét használja információbeviteli érzékszervként, ezért nagyon kényes ez a terület.

Van-e olyan nagy álomprojekted, amit mindenképpen szeretnél megvalósítani a jövőben?
Álomcégeim vannak álomprojektek helyett, igazából két piacvezetőről beszélhetek. Az egyik a Riot Games, a másik a Blizzard. Mondjuk úgy, hogy gyerekkorom óta óriási „diablós" vagyok. Ha egyszer csinálhatnék nekik valamit… az olyan Jóbarátokbeli Janice-esen szólva: „OH! MY! GOD!" lenne. Az utóbbi másfél vagy talán én egy évben vettem észre, hogy milyen komfortosan érzem magam a fantasy világában. Megnyugtat, kikapcsol. Valószínűleg közrejátszik ebben az aktuális életkörülményem is. Egyetemistaként még csupa frusztráló dolgot jelenítettem meg, most inkább a valóságtól eltávolodott fiktív világokban élem ki elvágyódásomat vagy merengésemet. Ahol minden puhább, kedvesebb. Bejutni ebbe a világba, nekem mindenképpen konfliktusmentes – nem úgy, mint a valóság.

Köszönjük az interjút!

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

CUPHEAD

➲ Kedves Tika!
A nemrég megjelent Cupheaddel van problémám. A testvéremmel szerettem volna coopozni, Ő volt Cupheaddel (piros), én meg Mugmannel (kék). Ő billentyűzettel játszott, én meg a gamepadommal. Működött minden jól, viszont amikor elmentünk a boltba, ő tudott vásárolni, én meg nem. Ami a legrosszabb, ő ki tudott lépni a boltból, én meg nem, úgyhogy ALT+F4. A beállításokban mindent ráraktam a gamepadra, mindent tudtam csinálni, csak vásárolni, meg a dolgokkal interakcióba lépni nem (pl.: mindig hívni kellett, hogy indítsa el a pályát, mert én nem tudtam). Nagyon szeretnénk együtt játszani, de azért ez így nem az igazi.
Remélem, tudtok segíteni.
Hű olvasótok---> ➲ GERGŐ

Nem egyedi probléma, de a megoldása szerencsére nem túl bonyolult. Kell az xbox360ce (https://tinyurl.com/y9hoh7m7), ezt letöltöd, a játék könyvtárába kicsomagolod, egyszer elindítod, és ha szükséges, finomhangolod a gombok kiosztását. A következő lépés, hogy a játék indítása előtt be kell állítani a Player 1-re a kontrolleres irányítást, elvileg a játékban már újra fel fogja ismerni a kontrollert (menüben működnie kell), csak állítólag mindkét játékoshoz hozzárendeli ezt az eszközt, úgyhogy a Player 2-nél ki kell venni az irányításnál a gamepadot. És így már tudsz menni a boltba...
ui. A https://tinyurl.com/yaq9tj37 linken, a Player 2 can't use the shop résznél van egy részletesebb leírás is.

FIFA 18

➲ Szia!
A FIFA 18 legutóbb leszedett egy frissítést, és azóta, ha rámegyek a playre, nem indul el. Nem tudom, hogy mi lehet vele a probléma.
A segítséget előre is köszönöm.
Üdvözlettel, ➲ TOMI

Ha az Origint adminként indítod (jobb klikk az ikonján, Futtatás rendszergazdaként), akkor sem indul el? Az Originben a játék képén jobb klikket nyomva esetleg egy javítás funkciót is lefuttathatsz!

GAMER BILLENTYŰ

➲ Kedves Tika!
Vettem egy Tracer Shinook típusú billentyűzetet a T*szkóban 3000 Ft-ért. Csodákat nem vártam tőle, de ha egyszerre 2-nél több gombot akarok lenyomni rajta, a többit már nem érzékeli. Gyárilag ennyire tré, vagy hibás/egyéb baja van?
Válaszodat előre is köszönöm!

A legtöbb olcsó billentyűzet úgy működik, hogy a közel álló, szomszédos gomboknál csak kettőt érzékel az egyidejű leütéseknél (2KRO), ez teljesen normális a 3000 forintos kategóriában. Persze, ha a CTRL+ALT+DEL vagy az egymástól távol eső kombinációk nem működnek, az már nem.

SNIPER ELITE V2

➲ Szia, Tika!
A fenti játékkal lenne egy problémám. A Steamből elindítva a játékot behozza a launchert, majd rányomok a playre, és semmi. Csak annyit ír ki, hogy a Sniper v2 leállt. Win10-em van. Várom válaszod.

Ezekkel próbálkozz be:
1. A binkw32.dll fájlt másold át az X:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\Sniper Elite V2 mappából az X:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\Sniper Elite V2\bin könyvtárba.
2. Indítsd rendszergazdaként a Steamet (jobb klikk, Futtatás rendszergazdaként), a kliensben a Sniper Elite V2-n jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül, és a Játékfájlok épségének ellenőrzését futtasd le.
3. Előbbi Tulajdonságok panel első lapján, az Indítási beállításokhoz írd be, hogy „-60Hz" (idézőjelek nélkül).

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2

➲ Üdv, Tika!
A probléma az, hogy a játék telepítése előtt egy ilyen ablakot dob fel: E:\LEGAL\GTOUHU.rtf doesn't exist! Régiózáras, vagy mi lehet a probléma? CD Galaxisból rendeltem, ha esetleg fontos lenne. A játékot ezután lehet telepíteni, és játszani is lehet vele. A probléma az, hogy az 1.1-es patch telepítője szerint nincs feltelepítve a játék a gépre. Sok modnak szüksége van a patchre, és így azokkal sem tudok játszani. (Újratelepítéssel már próbálkoztam, nem vált be, és a játék lemezén tényleg nem található a GTOUHU.rtf fájl.)
A válaszodat előre is köszönöm!

Egy sima rtf fájl hiánya nem tűnik súlyosnak, talán csak egy „olvass el" típusú írás vagy a végfelhasználói szerződés, magyarul nem oszt, nem szoroz a történetben, főleg úgy, hogy a játék működik. Ami a tapaszt illeti, gondolom, az EU verzió kell (értsd: van másik is, ami nem jó), de mivel elég sok embernek volt „software not found" problémája még a jól kiválasztott javítófájl mellett is, a következőkkel próbálkozz. A patchet a játék könyvtárából indítsd, aztán ha így sem megy, tedd át a C meghajtóra a játékot, és úgy is próbáld felpatchelni.

CALL OF DUTY: WWII

➲ Hali, Tika!
Annyi problémám lenne, hogy én és a bátyám egymást home-oljuk Xbox One-on, és mindig a legdrágább dolgokat vesszük egy játékból. Nos, a problémánk az lenne, hogy az utóbbi két Activision játéknál, az én gépemre a Destinyt, az ő Xbox-ára most az új COD-ot vettük meg, de nem kapta meg a másik fél a hozzá járó tartalmat. Én nem kaptam meg a Division Skin Packot, meg a Zombie Skint és a COD2-es mapot, tesóm meg a kardot, a Coldheartot és a Kill Tracer Ghostot.
Miért van ez? ➲ NÁNDOR

A Destiny 2-nél, ha jól sejtem, épp az előrendelői (pre-order) bónuszokat nem tudjátok osztani, ezek ugyanis nem továbbvihetők, tehát az ilyen digitális tartalmak csak a tulajdonos gépén élnek. Valami hasonlót sejtek a COD WW2-nél is.

RAINBOW SIX SIEGE

➲ Szia, Tika!
A fent említett játékkal volna problémám. Amikor elindítanám, a ubisoftos töltőképernyők rendben lemennek, megjelenik a Rainbow Six (még nem a teljes ablak), és egy hibaüzenet: „Your graphics card does not support DirectX 11 features." Tegnap még jó volt. A Geforce Experience alkalmazásban optimalizálva van a játék, driver legfrissebb.
Mit tehetek? Köszi szépen előre is!

Úgy tippelem, laptopon játszol, és azt gyanítom, hogy addig működött a Rainbow, amíg töltőről ment, most meg, hogy aksiról próbáltad indítani a játékot, a dedikált videokártyáról átváltott a gyengébb, de energiatakarékosabb integráltra. Megoldás: jobb klikk az Asztalon, Nvidia Control Panel – Manage 3D Settings – Global Settings – Preferred Graphics Processor – High Performance Nvidia.

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELLSING III

➲ Sziasztok!
Azzal a problémával keresnélek fel benneteket, hogy az újsággal küldött The Incredible Adventures of Van Hellsing III nevű játék nem indul el. A játékot sikeresen aktiváltam Steamen, be is rakta a könyvtárba. Letöltöttem, de amikor a letöltött parancsikonnal próbálom elindítani, a Steam kiírja, hogy a „játék indításának előkészítése ...", de nem történik semmi. Amikor, pedig a könyvtárban próbálom elindítani, akkor a játék neve mellé kiírja, hogy fut, majd azt, hogy szinkronizálás, és szintén nem történik semmi. Ellenőriztem a steames fájlok épségét, de nem használt semmit.

Belementem a Steamen a helyi fájlok böngészésébe, és amikor onnan próbáltam elindítani, akkor ezt írta: „VanHellsing _ x64 - rendszerhiba, Nem folytatható a kód végrehajtása mert nem található a(z) WMVCore. DLL. A program újratelepítésével esetleg megoldható a probléma.". Letöröltem majd újratelepítettem, de nem oldódott meg a probléma. Segítségeteket és válaszotokat előre is köszönöm! ➲ BALÁZS

Indítsd rendszergazdaként a Steamet (jobb klikk az ikonján, Futtatás rendszergazdaként), ugyanis a játék indításának előkészítése... után szinte minden játék felcuffant még pár segédprogramot (Directx, C+, etc.), de ehhez meg kell az említett jogosultság. Még valami... a WMVCore.dll elvileg a Windows Media Playerhez tartozó fájl, úgyhogy ha például N-es végű operációs rendszert használsz (itt csekkolható: Sajátgép, Ez a gép, jobb klikk, Tulajdonságok), amiből gyárilag hiányzik a lejátszó, akkor a Media Feature Packkot az MS oldaláról külön le kell töltened. (https://tinyurl.com/y9dd2tdo).

PUBG

➲ Szia, Tika!
Egy igen érdekes problémával találkozott a barátom PUGB-ben. Nemrég vette meg, soha nem csalt, és VAC-olták! Láttam, hogy CS:GO-n is sok embert ki-VAC-oltak, akik nem is csaltak, szóval mit kéne tennie a barátomnak? Írt a supportnak, de nem válaszolnak. Mit kéne tenni?

Azt azért kétlem, hogy olyan sok ártatlan embert bannoltak volna, főleg CS: GO-ban, ahol a VAC elég hatékonyan szűr (nem mondom, hogy tévedhetetlen, de szinte 100%-ban jogos a bünti). A PUBG amúgy nem VAC-os (Valve-s), hanem egy másik rendszert használ, a BattleEyet, szóval kvázi a Steamnek (és a supportnak) nem sok köze van hozzá, valószínű, hogy ezért is nem válaszolnak. A fejlesztőkkel kell felvennetek a kapcsolatot (és jóval több esélyetek van, mert a VAC tiltása ellen szinte nem is lehet fellebbezni): https://tinyurl.com/y9k2sdzd (itt a PUBG-Account Support-I have been suspended or banned útvonalat kövessétek).

MINECRAFT

➲ Szia, Tika!
A fent említett játékkal lenne problémám, a Java verziójával. Nemrég megvettem a játékot, és amikor be akartam jelentkezni a launcherbe azt írta ki, hogy: Could not connect to server. A minecraft.net-re sem enged belépni csak a mojang.com-ra. Ilyenkor mi a teendő? A játékot kód formájában vettem a g2a-n, és a mojang.com-on aktiváltam.
A választ előre is köszönöm. ➲ MÁRK

A Jegyzettömböt indítsd rendszergazdaként (jobb klikk, Futtatás rendszergazdaként), aztán a Windows\System32\driver\etc mappában nyisd meg a hosts nevű fájlt, a tartalmát töröld ki, és mentsd el. Gépet indítsd újra, és próbálj belépni a játékba.

STEAM

➲ Hali, Tika!
Szeretnék magamnak egy képet feltölteni Steamre:
- lvl20 megvan
- netről leszedtem egy képet, nem tudom, hogy az baj-e, ha 21,8MB és 6720x4480
A kérdés, hogy egy vitrinbe hogyan tudom betenni a képet?

Egy tetszőleges játékban csinálj néhány screenshotot (F12 billentyű), lépj ki a játékból, és a Steam kliensben az adott játéknál meg fog jelenni a képernyőmentések rovat, itt a Képernyőmentés-könyvtár megnézése opcióra kattints. Válaszd a Lemezen lévő képek lehetőséget, és az egyik ilyen képet cseréld ki a sajátodra (a sajátot nyilván át kell nevezni a lecserélt screenshot nevére), aztán a Feltöltés (ez még a Képernyőmentés-könyvtár megnézése menün belül) opcióval ezt a képet lődd föl, és máris lehet használni. Részletesebb, magyar nyelvű instrukció a vitrineléshez itt van: https://tinyurl.com/y7yqe5nr

NFS: MOST WANTED

➲ Szia!
A problémám jellege minden bizonnyal tökéletesen egyszerű, amire én magam nem találok megoldást. Az NFS Most Wanted 2005-ös verziójával játszom, de valamilyen okná fogva a menü és a játék zenei aládolgozása hiányos, illetve a játék menete alatt hiányoznak az egyéb szöveges beszédek. Magában a játék mappái között hiányosságot nem találtam, illetve a menüben is minden zenei és szöveges funkció be van kapcsolva. Érdekes módon a demóval nincs ilyen probléma, így aztán megpróbáltam a soundtrack és a sound mappát átmásolni a demóból, illetve az összefésülést, aminek az eredménye az lett, hogy a játékban a pályák nem töltenek be. Meg kell jegyeznem, hogy a játékot rar file-ból csomagoltam ki, és a végső terjedelme a játéknak MB-an ugyanannyi, mint a teljes verzió.
Megköszönném előre is a türelmedet és a segítségedet. ➲ M. JÁNOS

Abból, hogy az említett játék egy rar fájlba volt becsomagolva, én arra tippelnék, hogy ez egy rippelt verzió (méretcsökkentett változat, ahol általában pont a zenéket és hasonló extrákat vágják meg). Mondanám, hogy ha már lop az ember, lopjon értelmesen, de ilyen régi cuccokat fillérekért lehet venni, szóval ne tedd. A teóriámat erősíti amúgy az a tény, hogy a demó jól működik, tehát nem a rendszeredben van a hiba, hanem az említett verzió hiányos (a demóból másolgatós módszer pedig azért nem működik, mert a demó teljesen más fájlokkal dolgozik, mint a végleges).

CO-OP

➲ Kedves „Aki olvassa majd ezt"!
Igazából ez már a végső elkeseredésben született utolsó kapaszkodó. Az lenne a problémám, hogy egy barátommal BÁRMIT játszunk, ami nem dedikált szervereken fut (tehát egyikünk hostolja a játékot), iszonyatos desyncet tapasztalunk, példának okáért mondjuk Borderlands 2-t próbáltuk ki a minap: aki hostol, annak minden alkalommal minden jó.
A másiknak viszont, mintha a játék el lenne csúszva egy 3-4 másodperccel, később halnak meg mobok, nem tud tárgyakat felvenni a földről, stb.
A Divinity Original Sins 2-ben van, hogy annak, aki épp nem hostol, minden karakter elkezd egyenesen futni, és kimennek a textúrákból, míg a másiknak minden rendben. Eddig próbálkoztunk Hamachival (és egyéb hasonlókkal, Evolve/Tunglee), de nem segített. Magával az internet-sebességgel nincs gond, nekem általában 30ms latency, 20Mb up, 10 down, neki ennél jobb.
Bármi ötlet? Fórumokat olvasva rengeteg embert találtunk ezekkel a gondokkal, de valahogy sehol sem adott senki nekik sem megoldást ezekre.
Ugyanakkor bármilyen játék, ahol nem host alapú a dolog, hibátlanul működik.
Előre is köszöni hű olvasótok, ➲ ALEX

Ez a BÁRMIT kifejezés nekem azt sugallja, hogy itt valami hálózati probléma lehet a háttérben (jó, ez amúgy is evidens). Szóval kéne keresni egy harmadik tesztalanyt (a VPN-ekből csak módjával, pl. Hamachi a háttérben se fusson elsőre), aztán a 3-as számú cimbihez külön-külön becsatlakoztok, és ha valakinél ezután lesz érdemi javulás, akkor a másik elkezdheti szétcincálni a saját rendszerét (router beállítások, tűzfal, vírusirtó kiiktatása, ilyenek).

HARDVER

➲ Kedves PC Guru Mentőöv!
Elérkezettnek látom az időt, hogy felépítsek egy asztali számítógépet, amit szeretnék játékra használni, és ez ügyben szeretnék a Ti tudásotokra hagyatkozni. Egy buildet már kiötleteltem, ezt szeretném megosztani is veletek:
Ház: Cooler Master Elite Knight 350 RC-K350-KWN2-EN számítógépház
Táp: LC Power 500W LC500H-12 tápegység
CPU: AMD Ryzen 3 1200 processzor
Alaplap: Asrock Fatal1ty AB350 Gaming K4
RAM:Kingston 2x4GB DDR3L 1866MHz
VGA: Asus RX460 2GB GDDR5 DUAL-RX460-O2G
SSD: Kingston 120GB HyperX Fury SHFS37A/120G
HDD: Western Digital 1TB SATA3 64MB WD10EZRZ
CD ROM: Asus DRW-24D5MT OEM
Kérdésem az lenne, hogy ez a konfig pár évig helytálló? Leginkább AAA-játékokat futtatnék rajta, azokat is high-ultra körüli beállításokkal. Természetesen, ha tudtok olcsóbb alternatívákat, azt kérlek, osszátok meg velem. Válaszotokat nagyon szépen köszönöm, valamint érdeklődéssel várom.
Ui.: A keret a gépre 200 ezer magyar forint lenne.
Köszönettel, ➲ EXTAZY

Hardveres kérdésekre maximum e-mailben válaszolok (suszter a kaptafánál eset...), és ebben az esetben is csak azért teszem itt, hogy példát statuáljak. Így talán rájöttök mennyire kutyaütő vagyok, és mindenki megy a PGO-ra okosodni, mert a Milyen gépet vegyek című (https://tinyurl.com/ybezhc7o) az egyik legjobban pörgő fórumtémánk, és szerintem elég színvonalas. Na, de akkor íme, a saját észrevételeim! Házból javaslom, nézz rá a Zalman Z1 NEO-ra (ár/értékben szerintem jobb, és mert nekem az tetszene), aztán az LC POWER tápot kukáznám (helyette FSP HEXA+ 400W, de ez sem szentírás). Amúgy lehet, hogy választanék egy olcsóbb deszkát, RAM-ból pedig az alaplap gyártójának oldalán a támogatott típusokból lőnék egy olcsót (gyártó, órajel, időzítés – letölthető doksiban, vagy egyéb formában megtalálható), és így az RX460 helyett egy GTX1050 TI 4GB-os is beférne a keretbe (inkább az alaplapból faragnék, mint írtam), az talán még lendítene a hatékonyságon.

ÜNNEPI HARDVERVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

[ÍRTÁK BODAK, HUNORK]

Ahogy eddig minden évben, úgy idén is összeszedtük, hogy melyek azok a részegységek, kiegészítők és perifériák, amiket azok figyelmébe ajánlunk, akik az év vége és a karácsony közeledtével – vagy éppen jövőre – új gép összerakásán törik a fejüket. Persze mindenre kiterjedő listát nem tudunk a kezetekbe nyomni, ahhoz kétszer ennyi oldal is édeskevés lenne, de a legjobb választásokat és a leggyakrabban keresett kütyüket így is sikerült összeszednünk nektek.

Processzor

Kezdjük a Ryzen családdal! Azt már tudjuk, hogy mindegyik AM4 tokozást kapott, és alapesetben a 2666 MHz-es DDR4 memóriákat támogatja. Azonban, alaplaptól és a CPU típusától függően, a memória sebessége akár 3200 MHz is lehet. Amire ügyelni kell a Ryzen tulajoknak, hogy mindenképpen rendelkezzenek videokártyával, hiszen itt már nem tartozék a processzorba integrált grafikus vezérlő!

Első ajánlatunk a Ryzen 3 1300X 3,50 GHz, mely 4 mag/4 szál felépítéssel, 8 MB L3 cache-sel rendelkezik. Kapott egy Wraith Stealth hűtőt, fogyasztása 65W, a maximális turbó órajele pedig 3,7 GHz. Ára a barátságos 37 ezer forint körül található. Következő jelentkező a talán legnépszerűbb Zen jövevény, az AMD Ryzen 5 1600X 3,60GHz. 6 mag/12 szál a technológiával, 95W fogyasztással érkezik. Maximális órajele 4,0 GHz, az L3 cache mérete azonban már 16 MB. Az i5-7600-zal szemben sok esetben erősebb, gyorsabb, így játékosoknak remek választás lehet hosszabb távra is. Ára sem vészes, 65 ezer forintot kell a kasszánál fizetnünk érte. A felsőbb szint képviselője a Ryzen 7 1700X 3,4 GHz, mely még a lélektani 100 ezer forint alatt vihető haza. Itt már 8 mag/16 szál felépítéssel találkozunk, fogyasztása 95W, az L3 cache mérete 16 MB, maximális turbó órajele pedig 3,8 GHz. Elsődleges ellenfele az i7-7700, és nem vallott szégyent, de azt el kell ismerni, hogy az i7-7700K gyorsabb nála, bár ereje ettől mégvitathatatlan.

Az Intel közben megtette azt, amire sokan vártunk: a hetedik generációhoz tartozó processzorok ára lejjebb kúszott a Coffee Lake megjelenése után. Mivel a Kaby Lake még mindig az egyik legnépszerűbb választás az Intel platformot kedvelőknek, így első körben ajánlatunk számukra a Core i5-7600 3,50 GHz, mely a 4 mag/4 szál elven alapul, maximális turbó órajele 4,1 GHz, a SmartCache mérete 6 MB, fogyasztása pedig 65W. Szerencsés esetben már 62 ezer forintért hazavihetjük. A nagyobb teljesítményre vágyók is örülhetnek, hiszen most már 90 ezer forint alatt kosarukba tehetik a Core i7-7700 3,60 GHz CPU-t, mely a 4 mag/8 szál elvet követi, maximális turbó órajele 4,2 GHz, a SmartCache mérete 8 MB, fogyasztása pedig szintén 65W.

A Coffee Lake is nagyot szólt. Egyedüli hátránya, hogy igen korlátozott mértékben lehet hozzájutni, de ez a trend minden bizonnyal változni fog legkésőbb jövő év elején. A legfontosabb hír velük kapcsolatban, hogy bár csökkentek az alapórajelek, de ezt az Intel magasabb turbó frekvenciákkal kompenzálta. Érdemes megjegyezni, hogy az összes Coffee számolóegység Intel UHD Graphics 630 integrált grafikus vezérlővel érkezik, és mindegyikhez jár az Intel szolid tudású hűtője. Amire viszont figyelnünk kell, hogy a Coffee i5 és i7 számolók már a DDR4 2666 MHz memóriákat fogadják el társuknak, míg az új i3 számolóegységek továbbra is DDR4 2400 MHz támogatással érkeznek!

Az első jelentkező az immáron négymagos Core i3-8100 3,6 GHZ. Ő nem tuningolható, DDR4 2400 MHz kompatibilis, 65W fogyasztással, 6 MB SmartCache-sel rendelkezik. A Ryzen 1300X ellen küldték harcba sikerrel, hiszen jó esetben 40 ezer forintért miénk lehet. A középkategória büszke képviselője a Core i5-8400 2,8 GHz. Felépítése 6 mag/6 szál, maximális turbó órajele az elképesztő 4,0 GHz, a SmartCache mérete 9 MB, fogyasztása pedig 65W. Amennyiben éppen kapható, akkor 60-65 ezer forint körül vásárolhatjuk meg. Ő a Ryzen 1600X vetélytársa, játékok alatt hol egyik, hol a másik jobb, igaz, számolásigényes felhasználói programoknál az 1600X jobban teljesít. A csúcsra törve ajánljuk figyelmetekbe a Core i7-8700 3,2 GHz processzort, mely már 6 mag/12 szálon üzemel, maximális turbó órajele a nagyon impozáns 4,6 GHz, a SmartCache mérete 12 MB, fogyasztása is a barátságos 65W, és akár 120 ezer forint körül gépünk ékessége lehet. Egy ilyen rendszerrel évekig játszhatunk megfelelő GPU társaságában, akár 4K felbontáson.

Belépőszint:	AMD Ryzen 3 1300X 3,50 GHz	40 000 Ft
Ajánlott:	Intel Core i5-8400	65 000 Ft

Coffee Lake: hiánypótlásra várva

Fentebb már kitértünk rá, hogy mind alaplapok, mint processzorok terén adósak a gyártók. Ez persze nem véletlen, hiszen ősszel debütáltak az asztali megoldások. Ha hihetünk az Intelnek és a gyártóknak, akkor talán karácsonykor, de legkésőbb jövő év elején fognak piacra kerülni nagyobb tételben a nyolcadik generációs CPU-k, és a B360 és H370 chipsettel rendelkező deszkák, így az örömünk akkor lesz teljes.

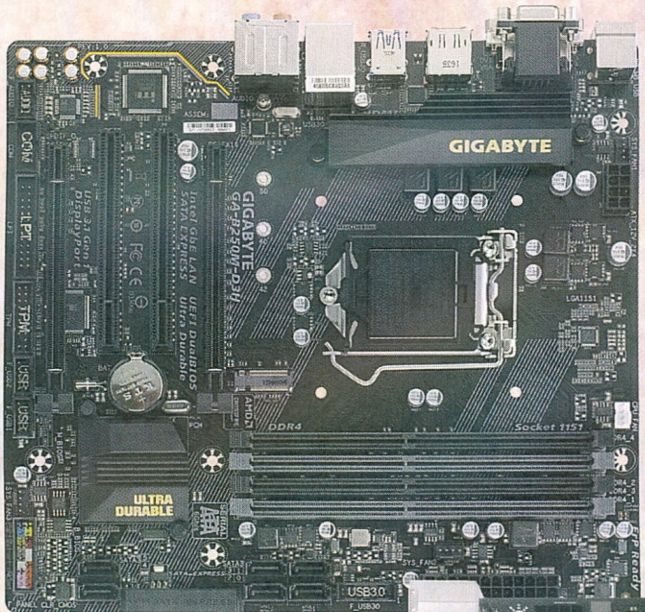
Alaplapok

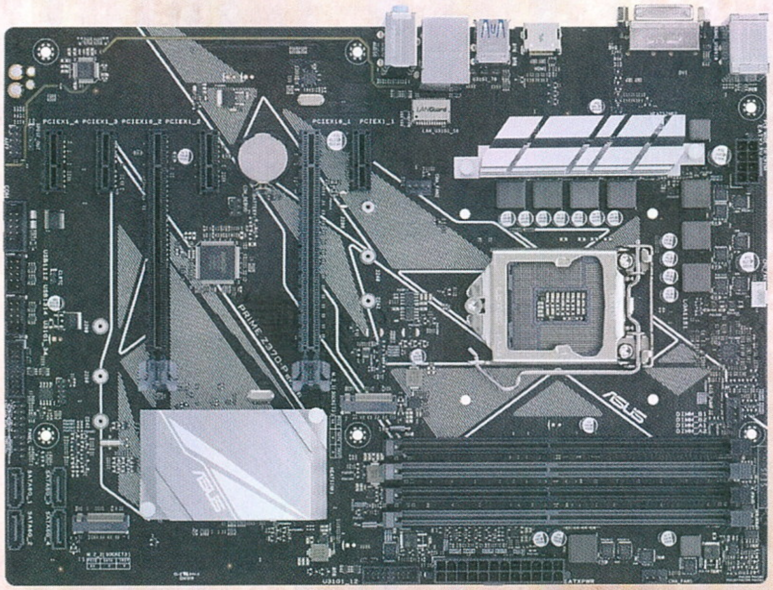
A 2017-es év hatalmas változásokat hozott nekünk, mind az alaplapok, mind a processzorok világában. Először az AMD robbantott bankot a gyors, könnyen tuningolható Ryzen CPU családjával. A bemutatóban szereplő processzorok száma miatt itt kitérünk kicsit főbb jellemzőikre. Az új termék 14 nm-es gyártástechnológiával készült, és új tokozást kapott (AM4). Hasonlósága az Intel processzorokhoz, hogy a Ryzen 3-at leszámítva duplázódik a mag-szál kapcsolat. Ez a konkurenciánál Hyper-Threading névre hallgat, míg a Ryzen esetében SMT-re (Simultaneous Multi-Threading). További erőssége az új CPU családnak az automatikus tuning (XFR), mely a gyakorlatban azt jelenti, hogy az X-re végződő Ryzen processzorok 100, míg az X nélküli verziók 50 MHz-cel tudnak a maximális turbó órajel fölé menni. Amiben az AMD nagyot lépett, az a sokszor emlegetett fogyasztás visszaszorítása, ugyanis három típust leszámítva az összes Ryzen 65W TDP-vel büszkélkedik, ami igen örvendetes.

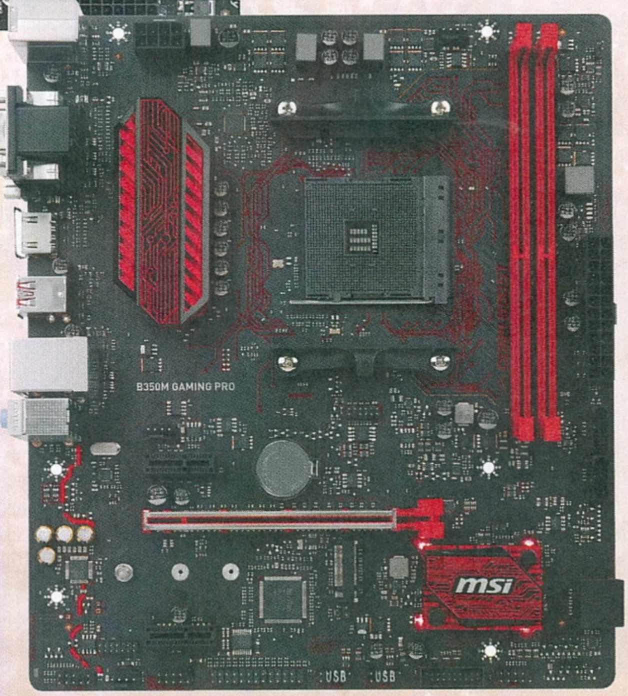
Az új számolóegységek tokozása természetesen új alaplapokat hozott a boltok polcaira, ahol is első ajánlatunk az arany középutat képviselő, mATX méretű, játékos dizájnnal, LED világítással rendelkező, tuning-képes MSI B350M GAMING PRO, mely 25 ezer forintért kapható. Rendelkezik minden földi jóval, ami ma már szinte alapfeltétel (USB 3.1, M.2.), valamint megerősített PCIE foglalattal, esztétikus hűtéssel és gamer BIOS-szal (!). A nagyobb kalandra vágyók alaplapja lehet a GIGABYTE GA-AX370-Gaming K3, mely már ATX mérettel, megerősített fém PCIE és memória foglalattal, AMD Quad-GPU CrossFireX és 3200 MHz DDR4 memória támogatással érkezik. Csatlakozói bőségesek, E2500 Killer hálózati kártya és öt darab FAN vezérlő a különlegessége. Ára tudásához képest nagyon kellemes, 40 ezer forintba kerül.

Az Intel sem unatkozott idén. Habár a Kaby Lake még mindig népszerű, és már olcsóbban kapható, piacra dobták a nyolcadik generációs Coffee Lake sorozatot. A Ryzenek hihetetlen tempójára válaszolva a kaliforniaiak kénytelen voltak négymagossá varázsolni a Core i3 modelleket, míg a Core i5 és Core i7 család hat magot kapott. Érdekes lehet többek között a túlhajtásra képes Core i3-8350K, mely az előzetes tesztek alapján beelőzi a korábbi i5 processzorokat. Sajnálatos módon azonban hiába a megszokott mikroarchitektúra és így a foglalat (FCLGA1151), új alaplapot kell vásárolnunk, melynek oka, hogy a régebbi típusú alaplapok energiagazdálkodási rendszerei maximum négy processzormagra voltak tervezve. Mivel a választék még igen csekély (lásd szövegdoboz a procik dobozában), így most egy olyan lapot választottunk, mely megfizethető, és felszereltségében, minőségében az élen jár. Ez pedig az ATX méretű, akár 4000 MHz sebességű DDR4 memóriát befogadó, kettő M.2. csatlakozóval, nyolc darab USB 3.1 porttal rendelkező ASUS PRIME Z370-P. Támogatja az AMD CrossFireX technológiát és nagyon jól átgondolt hűtéssel rendelkezik. Ára sem vészes, 43 ezer forintért birtokba vehető.

Nem feledkezünk meg azonban azokról sem, akik a jövőt Kaby Lake formájában képzelik el. Az olcsóbbak között is kiemelkedik a mATX méretű, de annál vagányabb GIGABYTE GA-B250M-Gaming 3 lap, mely 25 ezer forintért megvásárolható. Található rajta egy M.2 és hat darab USB 3.1 csatlakozó, valamint mérete ellenére AMD CrossFire támogatást is kapott, ami igazi különlegesség. Akik pedig több erőt szeretnének kicsiholni processzorukból, azoknak az ASUS már évek óta sikeres sorozatának impozáns tagját ajánljuk az ASUS MAXIMUS VIII RANGER képében. 40 ezer forintos árával igazi hódító, ATX méretű, akár 3400 MHz sebességű memóriákat is befogad, egy M.2 és két USB 3.1 csatlakozóval, valamint kiváló SupremeFX hangzással rendelkezik, továbbá támogatja a háromkártyás CrossfireX-et, valamint az Nvidia Quad-SLI technológiáit is.







INTEL

Kaby Lake ajánlott:	GIGABYTE GA-B250M-Gaming 3	25 000 Ft	Coffee Lake ajánlott:	ASUS PRIME Z370-P	43 000 Ft

AMD

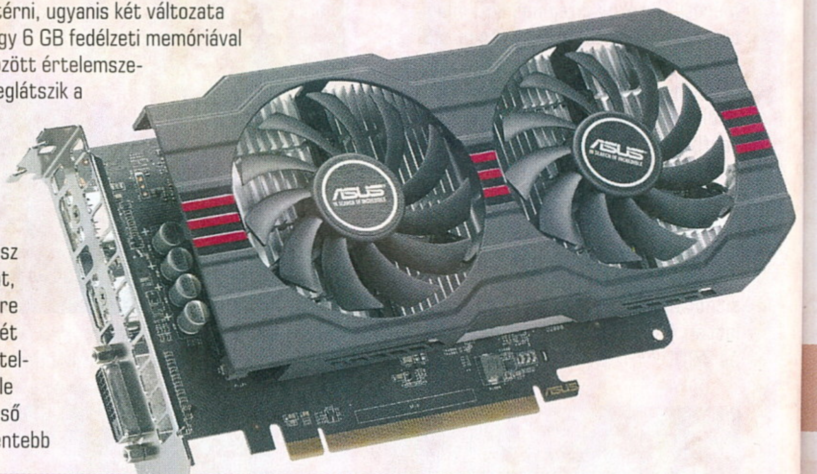
Ajánlott:	MSI B350M GAMING PRO	25 000 Ft

Videokártyák

Egy játékra szánt számítógép legfontosabb eleme a processzor után a videokártya, és ahogy az előbbinél, úgy utóbbinál is örök dilemma, hogy melyik oldalt is válasszuk. Míg az elmúlt években nem mindig volt ez kérdés, idén az AMD mindkét fronton beerősített, ez az aktuális ajánlónkban is tükröződik, mindkét elfogadható árkategóriában van tökéletes jelölt a feladatra. Persze így is akadt hátráltató tényező, már ami a piacot illeti: mégpedig az adatbányászat fellendülése az Ethereum bevezetésével, melynek algoritmusai kifejezetten szerették a videokártyákat, közülük is főleg az AMD grafikus vezérlőit. A virtuális valuta aranyláza év elejétől egészen őszig tartott, és a lelkes bányászok le is csaptak a legjobb mutatóval rendelkező kártyákra. Ennek következtében készlethiány alakult ki, és az árak is elszálltak, egyes gyártók pedig kifejezetten a feladatra szánt (kimenet nélküli) egységekkel is előrukkoltak. A helyzet mostanára már úgy-ahogy normalizálódott, bár az árcédulák csak a belépőszinten követték elvárt mértékben a csökkenő trendet, a felső kategóriában várt árcsökkenés sajnos egész egyszerűen nem következett be. Olyannyira nem, hogy még mindig vannak modellek, melyek árazása nem hogy csökkent volna a megjelenéshez képest, hanem éppen hogy drágábbak, vagy most térnek vissza a kezdőárhoz.

Bár a belépő- és középszinten akadnak párok, fontosnak tartjuk megjegyezni, hogy a felső kategóriák és az abszolút csúcs királya továbbra is az Nvidia. Bár az ajánlásunkban nem szerepel, de ha a pénztárcád engedi, és a célon sem akarsz (túlságosan) túllőni, akkor a jelenlegi legjobb választás a frissen megjelent Nvidia GTX 1070Ti. A nevezett példányt gyártótól (hűtéstől, gyári tuningtól, dizájntól) függően cirka 160 ezer forintért elviheted, és ezért az árért már egy kis híján GTX 1080 szintű kártyát kapunk (sőt 180-tól már 1080-as kártya is kapható, de csak a 256 bites változatok). A hazai átlagfelhasználónak azonban jellemzően nincs szüksége ennyi lóerőre, lévén a legelterjedtebb felbontás az FHD (1920×1080), melynek kiszolgálására bőven elegendő a középkategóriás kártyák teljesítménye, sőt a belépőszintű változatok is egész elfogadható eredményekkel birkóznak meg a feladattal. Az alsó kategória jelöltjei az AMD Radeon RX 560 és az Nvidia GTX 1050 vezérlőivel szerelt videokártyák, melyek nagyjából ugyanabban a 40 ezer forintos szegmensben foglalnak helyet. Bár relatíve nemrég jelent meg a GTX 1050 Ti, ár-érték arányban egész jól sikerült belőni, a „sima" és a Titanium modellek nagyjából sorrendben követik egymást (+25%-os áron +25% teljesítmény), bármely gyártóra is essen a választásunk. Ezért a pénzért pedig napjaink játékai néhány kompromisszum ellenében (közepes beállítások, nem a legmagasabb élsimítással) már bőven játszhatók, még ha nem is a bűvös 60 fps mellett, de monitorunk felbontásának kihasználásával.

A középkategória két versenyzője az AMD RX 580 és az Nvidia GTX 1060, melyek közül utóbbira ismét kénytelenek vagyunk kitérni, ugyanis két változata kapható: egy 3 GB és egy 6 GB fedélzeti memóriával szerelt típus, melyek között értelemszerűen az árazásban is meglátszik a különbség. Még egy dolgot ki kell emelnünk ezzel kapcsolatban, mégpedig azt, hogy számottevő előnyre nem minden esetben tesz szert a 6 GB-os változat, a jövőt és a játékok egyre növekvő memóriaéhségét tekintve azonban egyértelműen mellette tesszük le a voksunkat. Az e fölé eső kategória árai – mint fentebb kifejtettük – csöppet még el vannak szállva, de ha belefér a keretbe a GTX 1070Ti, vagy a GTX 1080Ti, akkor nincs min gondolkozni.



Akármelyik párosításról beszélünk is, a mérleg nyelve attól függően billen hol az AMD, hol az Nvidia oldalára, hogy a játék milyen API alá lett optimalizálva. Nagy vonalakban elmondható, hogy általában a DirectX 12 az AMD-nek kedvez (még ha nem is sokkal), de az Nvidia a Titanium kártyákkal és a driverekkel lefaragott ebből a hátrányból, bár a Vulkan (nem meglepő módon) továbbra is a vörösök territóriuma. Kár, hogy kevés játék használja ki igazán a benne rejlő lehetőségeket.

Ennyi szöveg után úgy illik, hogy konkrét modelleket is megnevezzünk: belépőszinten az AMD oldaláról az ASUS Radeon RX 560 EVO Gaming OC 4GB GDDR5, míg az Nvidia rajongóinak a GIGABYTE GeForce GTX 1050 OC 2GB GDDR5 modelleket javasoljuk a figyelmetekbe. Egy tízessel többért azonban már tiétek lehet egy ugyancsak a Gigabyte-tól egy GTX 1050Ti kártya. Középkategóriában a vörösek oldalán a SAPPHIRE Radeon RX 580 NITRO+ 4GB GDDR5 míg a zöldektől nagyjából azonos áron az EVGA GeForce GTX 1060 SSC GAMING ACX 3.0 6GB GDDR5 lehet a nyerő.

Belépőszint:	ASUS Radeon RX 560 EVO Gaming OC 4GB GDDR5	40 000 Ft
Ajánlott:	EVGA GeForce GTX 1060 SSC GAMING ACX 3.0 6GB GDDR5	90 000 Ft

Fejhallgató

A megfelelő fülhallgató kiválasztása nem egyszerű feladat, ahány ember, annyi hallás és preferencia. Játékoknál elsősorban az erős basszus a fontos, de az általános felhasználást is szem előtt kell tartani. A nagy kérdés itt is az, hogy vezetékes, vagy vezeték nélküli darabot válasszunk-e – mi, mint mindig, a vezetékes mellett tesszük le voksunkat, ezek a fülesek ugyanis hozzáférhetőbbek és olcsóbbak is wireless társaiknál. Belépőszinten a Logitech Prodigy G231 ugyan nem váltja meg a világot, de 15 ezer forintért nem is várjuk el tőle. Tulajdonképpen a korábbi G230 egy „újrafestett" változata, és bár a basszus lehetne jobb is, ebben a kategóriában aligha találni jobbat, legfeljebb hasonlóan jót. Megduplázott kerettel azonban már igen jó kütyükhöz lehet jutni, mi a Kingston HyperX Cloud II-re szavazunk (legalábbis amíg meg nem érkezik a Cloud Alpha, de csak nyugtával dicsérjük a napot, izé... fülest), mely ár-érték arányban kategóriájában továbbra is verhetetlen. Acél fejpánt, levehető mikrofon, valamint 7.1-es remek hangzás jellemzi a nagyjából 30 ezer forintos fülest. Ha esetleg még ennél is többet szánnál rá, akkor egy tízessel többért a Sennheiser GSP 350 felé vedd az irányt. Na és mi van akkor, ha mindenképp vezetékmentes fülesre vágyunk? A Razer Thresher Ultime-et mondanánk a kategória jelenlegi királyának, tesztünket a novemberi Guruban találjátok – ára azonban elég borsos, minden extrával együtt 65 ezer forintot kérnek érte.

Belépőszint:	Logitech Prodigy G231	15.000,- Ft
Ajánlott:	Kingston HyperX Cloud II	30.000,- Ft

Háttértárak

SSD

Azt már tudjuk, hogy mi az előnye az SSD (Solid State Drive) meghajtóknak, mely egy félvezetős memóriát használó adattároló: nem tartalmaz mozgó alkatrészeket, rendkívül gyors, könnyű, kevésbé sérülékeny, hangtalanul üzemel, és végül kisebb fogyasztással rendelkezik, mint a hagyományos merevlemezek. Manapság két fő csatlakozó felülettel találkozunk: a SATA3 és az M.2 típusokkal.

Van, aki csak a rendszernek és a felhasználói programoknak szánja az SSD meghajtót, nekik tökéletes választás a SATA3-as, MLC flash memória típussal felszerelt ADATA 240GB XPG SX930, illetve az M.2 csatlakozóval rendelkező ADATA 256GB Premier Pro SP900. Mindkettő 32 ezer forintért hazavihető. Azoknak, akik a játékokat is gyorsabban szeretnék futtatni, főleg a masszív multiplayer mókákat, már ajánlatosabb egy nagyobb meghajtó beszerzése. Számukra mind SATA3, mind M.2 csatlakozó esetén jó vétel a V-NAND flash memóriával érkező, 50 ezer forintba kerülő SAMSUNG 500GB 850 EVO sorozat.

Belépőszint:	ADATA 240 GB XPG SX930	32 000 Ft
Ajánlott:	Samsung 500 GB 850 EVO	50 000 Ft

HDD

A közhiedelemmel ellentétben a hagyományos merevlemezek köszönik, jól vannak. Főleg akkor fontos a szerepük, ha nagy mennyiségű adatot szeretnénk tárolni, legyen az film, zene, képek, dokumentumok. Az újabb játékok nagy mérete miatt a fanatikus gyűjtők is előszeretettel telepítik ilyen meghajtókra kedvenceiket, így létjogosultságuk megkérdőjelezhetetlen. Vásárláskor elsősorban a felhasználás módja fontos: adattárolásra a kisebb, míg rendszermeghajtónak vagy játékok telepítésére a gyorsabb fordulatszámú merevlemezek ajánlatosak.

Általános felhasználásra, operációs rendszer alá, játékokhoz a vadonatúj fejlesztésű, 19 ezer forintba kerülő Toshiba P300 2TB, vagy a 36 ezer forintot érő TOSHIBA X300 4 TB méretű lemezei igazán jó vételnek számítanak. Mindkettő 7200 rpm fordulatú, előbbi 64, az X300 128 MB cache-sel rendelkezik, és igen csendesen üzemelnek. NAS és adat üzemre pedig a Western Digital RED 4 TB-os, 5400 rpm fordulattal rendelkező tárolója ajánlott 40 ezer forintért.

SSHD: a merevlemezek Kentaurja

A Solid State Hybrid Drive lényege, hogy összekapcsoltak egy hagyományos merevlemezt egy kisebb kapacitású SSD-vel. A flash memória leggyakrabban használt műveleteinket jegyzi meg és tárolja, ennek okán rendszerünk szinte SSD gyorsaságú lesz, azonban kedvenc játékaink továbbra is hagyományos sebességgel fognak betöltődni. Az egyik ajánlott típus a 18 ezer forintért megvásárolható, 3,5"-os, 1 TB-os, 7200 rpm fordulatú, 64 MB cache-sel, és 8 GB flash memóriával rendelkező Seagate FireCuda.

Ajánlott:	Toshiba P300 2 TB	19 000 Ft
Alternatíva:	Toshiba X300 4 TB	36 000 Ft

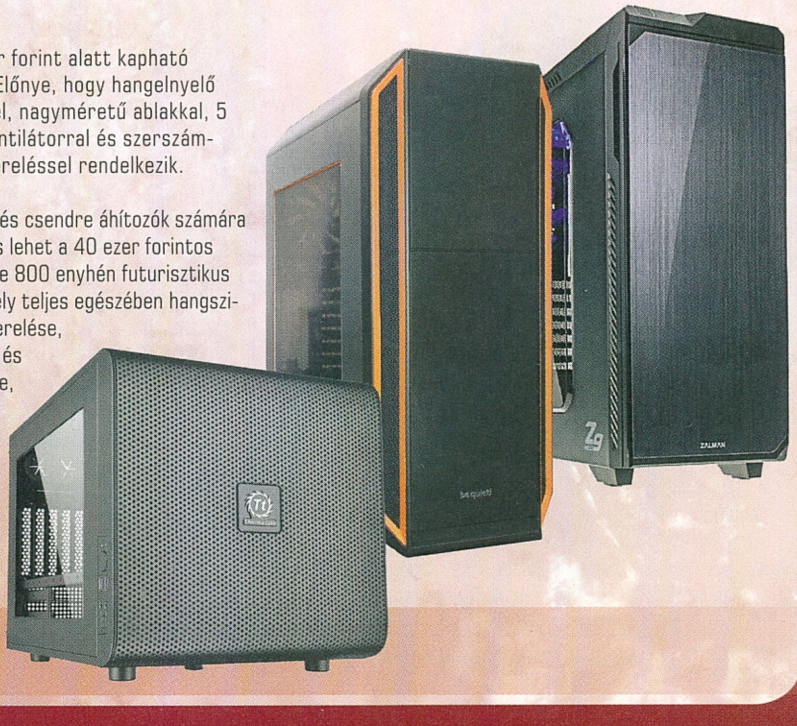
Házak

A számítógépházak tekintetében a bőség zavarával küzdünk, a gyártók olykor havonta lepnek meg minket új és jobb kuckókkal. Azt is mindenki tudja már, hogy milyen szempontok alapján kell választani: mekkora az alaplap mérete, hány bővítő kártyánk és tároló eszközünk van, rendelkezünk-e optikai meghajtóval, milyen hosszú a videokártya, milyen magas a processzorhűtő, általános célra használjuk, vagy éppen médiaközpontot építünk.

Ezen paraméterek ismerete után jön számításba az egyéni ízlés és tetszés.

Médiaközpont, internetezés céljára az egyik legjobb vétel a mini-ITX méretű, kétkamrás felépítésű, 20 cm-es ventilátorral felszerelt Thermaltake Core V1 kockaház, amely már 14 ezer forintért birtokba vehető. Középkategóriás gamerkedéshez roppant ideális választás az elegáns, 20 ezer forint alatt kapható ZALMAN Z9 NEO. Előnye, hogy hangelnyelő paddal, porszűrővel, nagyméretű ablakkal, 5 előre telepített ventilátorral és szerszámmentes HDD beszereléssel rendelkezik.

A komoly játékosok és csendre áhítozók számára nagyszerű választás lehet a 40 ezer forintos be quiet! Silent Base 800 enyhén futurisztikus ablakos verziója, mely teljes egészében hangszigetelt, könnyű a szerelése, kiváló a porszűrése és kábelmenedzsmentje, nemkülönben szellőzése a három darab, előre telepített Pure Wings 2 ventilátornak köszönhetően.



Ajánlott:	Zalman Z9 NEO	20 000 Ft
Alternatíva:	be quiet! Silent Base 800	40 000 Ft

Hűtés

Az ajánlott PC házakban minőségi rendszerhűtő ventilátorokat találunk, melyeket évekig nem kell cserélnünk. Azonban nem mindenki teheti meg, hogy új kuckót vásároljon, viszont a szobában csendet, az alkatrészeknek pedig hűvös levegőt szeretnének.

Számukra jó vétel a Nanoxia Deep Silence, vagy a be Quiet! Pure Wings 2 és Shadow Wings családja. Áruk mérettől függően 2500 és 9000 forint között mozog.

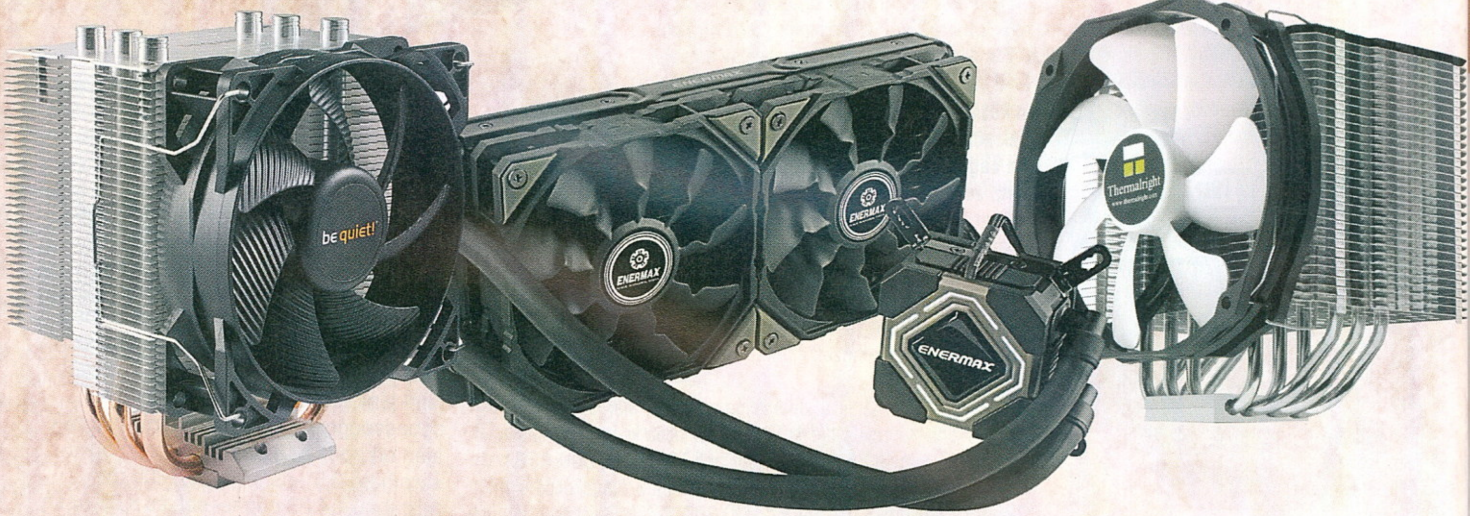
A legtöbb számítógép-használó, főleg a gamerek, nem elégednek meg a processzorgyártók által dobozba csomagolt hűtőkkel. Ennek oka, hogy terhelés alatt a gyártói megoldások többnyire hangosak, és nem mindig hatékonyak. Kivétel talán az új Ryzen sorozat, ahol három CPU kivételével mindegyikhez jár a dobozban hűtő – némelyik RGB világítással –, melyek igen jól sikerültek, és Cooler Master ventilátort kaptak. A régi / új i3 és AMD FX rendszerek mellé jó választás lehet a három hőcsöves, 9 cm-es ventilátorral rendelkező, igen csendes, hétezer forintért hazavihető Raijintek Aidos.

Elsődlegesen non-K i5 / i7, valamint régebbi AMD rendszerekhez a 11 ezer forintos be Quiet! Pure Rock az ideális választás 12 cm-es ventilátorával, magas hűtési teljesítményével és szinte hangtalan működésével.

Akik viszont Intel K és AMD FX / Ryzen 7 CPU tulajdonosok, azoknak csábító lehet a hat hőcsöves Thermalright HR-02 Macho Rev.B. 14 cm-es ventilátorral rendelkező méretes darabja, amely 15 ezer forintért kapható.

Kompakt víz – ablakos házak kedvencei

Manapság egyre többen választják CPU hűtésnek a könnyen telepíthető és esztétikus kompakt vízhűtést. Legfontosabb előnye a gyors processzor visszahűlési idő és a tágas belső tér. Ajánlatunk az AM4 kompatibilis, kétventilátoros kivitelben készült, de igen csendes ENERMAX Liqmax II 240, 27 ezer forintért. Három ventilátor üzemmóddal, hosszú élettartamú szivatytyúval és poliamid csövekkel rendelkezik, amelyek rugalmasságuk miatt könnyű telepítést biztosítanak.



Ajánlott: be Quiet! Pure Rock	11 000 Ft
Alternatíva: Thermalright HR-02 Macho Rev.B	15 000 Ft

Tápegység

Minden eszközünket a tápegység táplálja árammal. Hatékonysága, védelmeinek száma, trafójának, kondenzátorainak minősége szavatolja alkatrészeink épségét. Így ez az egyik hardver, ahol spórolni nem szabad! Nagyon fontos, hogy soha ne méretezzük túl a tápegység teljesítményét, de ne is centizzük ki a terhelhetőségét, ezért ügyeljünk az egyensúlyra, és számoljunk esetleges későbbi fejlesztéseinkre. Ryzen 3/5 és Intel i3/i5, és legfeljebb 120W tdp-vel rendelkező egy videokártyás rendszerekhez a Silver minősítésű, kellően halk FSP Raider II 450W táp ajánlott.

Az erősebb processzorral és videokártyával rendelkezők pedig nagyon elégedettek lehetnek az idei fejlesztésű, moduláris, félpasszív, Platinum hatásfokú, 32 ezer forintba kerülő Seasonic Focus Plus 550W tápegységgel. De nem hagyjuk ki a több videokártyás rendszert építőket sem, számukra jó választás lehet a méltán népszerű, moduláris, félpasszív, Platinum hatásfokú, 50 ezer forintot érő Super Flower Leadex 750W-os tápja.

Ajánlott: FSP Raider II 450W	18 000 Ft
Alternatíva: Seasonic Focus Plus 550W	32 000 Ft

Egér

A PC-játékos legjobb barátja az egér, legyen szó MOBA, FPS vagy stratégiai játékról. Éppen ezért fontos egy megbízható, precíz és minőségi rágcsáló kiválasztása. Szerencsére alternatíva annyi van, mint égen a csillag, és manapság a belépőszinten sem kell lemondanunk a programozható gombokról (és az elmaradhatatlan világításról). A legtöbb igényt bőségesen kielégíti a SteelSeries Rival 100, a maga 6 programozható kapcsolójával, a 30 millió kattintást bíró gomboknak hála pedig hosszú időre biztos partnert találhatunk a képében. Akárhogy is markolászod az egeret, kialakítása minden kéztartásnak megfelelő, az S3059-SS szenzor pedig 1:1 bevitelre is képes, ezzel az FPS játékosok egyik legjobb barátja lehet, egész baráti, 10 ezer forintos áron. Egy szinttel feljebb helyezkedik el a Logitech G502 ‚Proteus Core', mely a Logitechtől megszokott minőséget hozza, relatíve extrém külsővel. 11 darab programozható gombjának hála gyakorlatilag csak az MMO játékok foghatnak ki rajta, szenzora a már-már fölösleges 12 000 DPI érzékenységig kalibrálható, melyre még egy lapáttal rátesz a mellé csomagolt 5 darab, egyenként 3.6 grammos súly, melyek tetszőleges elrendezésével teljesen testreszabhatjuk a rágcsáló súlyelosztását. Az extra kényelemről a hüvelykujjtámasz gondoskodik, egyetlen hátránya, hogy a tenyeres fogást használóknak valószínűleg kevésbé kényelmes, de ha nem közéjük tartozol, akkor 20 ezer forintért igazán remek választás.

Belépőszint: SteelSeries Rival 100 — 10 000 Ft

Ajánlott: Logitech G502 — 20 000 Ft

Billentyűzet

Billentyűzeteknél az első kérdés, hogy a halkabb membrános, vagy a remek visszajelzést adó, de hangos mechanikus megoldást válasszuk-e. Nos, mi azt mondjuk, hogy 10 ezer forint környékén (vagy az alatt) ne is próbálkozzunk az utóbbival, ezerszer jobb membrános darabokat találni, ilyen a Hama uRage CyberBoard Premium is. Csiszolt alumínium burkolata masszív és minőségi hatást kelt, és természetesen megvilágított (magyar kiosztásban is elérhető!) műanyag billentyűi prémium billentyűzet benyomását keltik. Ha nem akarsz egy vagyont költeni billentyűzetre és megfelel a membrános megoldás, relatíve olcsón (10 ezer forint környékén) már beszerezhető. Ha viszont egy szinttel feljebb lépnél, akkor az első ránézésre „semmilyen" és kevésbé mutatós Cherry MX-Board 3.0 felé mutatunk. Az irodainak tűnő billentyűzet ne tévesszen meg senkit, az elsősorban mechanikus kapcsolóiról ismert Cherry egy remek belépő szintű mechanikus billentyűzetet szállított le. A sallangmentes dizájnt, és a felesleges csicsa nélküli billentyűzetet keresők ne is olvassanak tovább, 20 ezer forintért ennél jobbat aligha találni. Ha viszont vastag a pénztárcád és az abszolút prémium, minden jóval felszerelt kategória a cél, akkor a Corsair Rapidfire K70 az, amit keresel. A Cherry MX Speed kapcsolók az eddigi leggyorsabb gomblenyomásérzékelést teszik lehetővé, ami minden gamer álma, már ha le tudja szurkolni a majd' 40 ezer forintos árat.

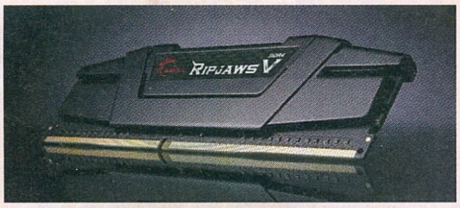
Belépőszint: Hama uRage CyberBoard — 10 000 Ft

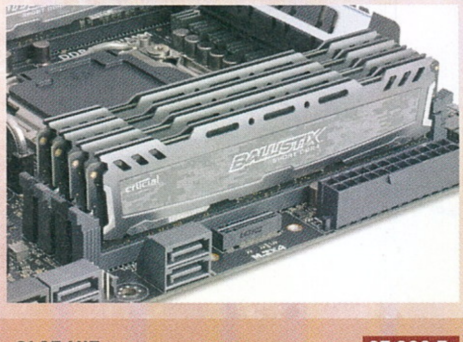
Ajánlott: Cherry MX-Board 3.0 — 20 000 Ft

Memória

Sajnálatos módon a memóriapiacon ez az esztendő sem hozott nagy változásokat az árak tekintetében. Továbbra is el kell fogadnunk, hogy mélyen a zsebünkbe kell nyúlni, ha nagyméretű, gyors modulokat szeretnénk vásárolni. Amit már mindenki tud memória vásárlásakor, azok a legfontosabb szempontok: milyen típust támogat az alaplap és a processzor, ezen belül minél gyorsabb legyen (MHz), a késleltetés ideje (CL) pedig minél kisebb. Habár számos platform van még használatban DDR3 és DDR3L típusokkal, jövőre már egyértelműen a DDR4 viszi a pálmát, így most mi is ezekkel foglalkozunk. Játékosok számára a 8 és 16 GB méretű memóriák a legkeresettebbek, mindkettő esetében ajánlatos a hűtőbordázattal ellátott és KIT csomag vásárlása.

Intel gépekbe az egyik legjobb vétel a CRUCIAL 8GB Ballistix Sport DDR4 2400MHz CL16 KIT-je 27 ezer forintért, és ennek dupla ekkora méretű verziója, 58 ezer forintért. A Coffee Lake processzorokhoz kitűnő választás a G.SKILL 8GB Ripjaws V DDR4 2666MHz CL15 KIT 36 ezer forintos áron, de ha valaki többet szeretne kicsiholni rendszeréből, ennek 16 GB-os változatát is leemelheti a polcról 65 ezer forintért. Az AMD a Ryzen családjához hivatalosan a 2666 MHz-es modulokat ajánlja, így a fenti modulok kezdésnek jók ide is, főleg szerényebb alaplapok és processzorok mellé.





Azonban a Ryzen köztudottan kedveli a gyors memóriákat, főleg az 5 és 7 sorozat, így megfelelő alaplapokba ajánlott vétel a G.SKILL 8GB Ripjaws V DDR4 3200MHz CL16 KIT 39 ezer, valamint dupla méretű társa 67 ezer forintért. Ennél nagyobb modulokat a kifejezetten nagy átmeneti tárolót igénylő munkavégzéshez (3D tervezés, videóvágás… stb.) szükséges csak venni, általános gamerkedéshez még egy jó ideig elegendőek lesznek a 16 GB méretűek.

Ajánlott: G.SKILL 8GB Ripjaws V DDR4 2666MHz CL15 KIT — 27 000 Ft

Monitor

A monitor nem az a periféria, amit egy évre választ az ember. Na jó, nyilván túlzó ez a kijelentés, hiszen semmit sem szeretnénk ilyen sűrűn cserélgetni, optimális esetben egy kijelzőnek minimum két videokártyát illik kiszolgálnia. A döntést tehát lehetőleg hosszú távra kell meghozni, és bár egyre terjednek a 21:9 képarányú példányok, mi egyelőre a 16:9 és a vele járó 1920×1080 arany középútjánál maradunk. A döntést az is indokolja, hogy amíg az UHD és a WQHD felbontások elfogadható áron elterjednek és pénztárcánk teljes kiszipolyozása nélkül akarunk alájuk videokártyát rakni, addig ez a legelfogadhatóbb alternatíva.

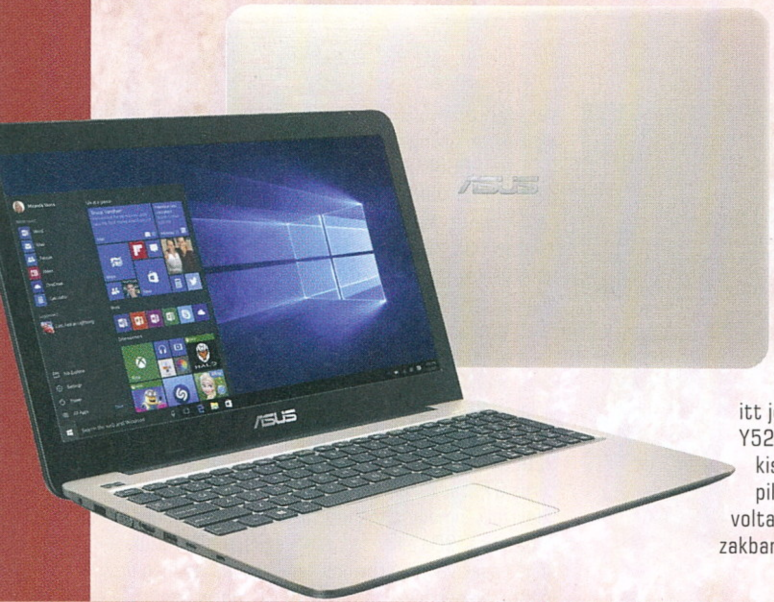
Ezeket figyelembe véve abszolút belépő szinten a BenQ GW2270HM cirka 30 ezer forintos áron a legtöbb igénynek megfelel. Ugyan a monitor nem IPS, hanem VA technológiát használ, de 8 bites paneljének hála egy cseppet jobb színátmenetet, és egész jó kontrasztarányt tud felmutatni. Játékhoz az 5 ms válaszidő megfelelő, képátlója mindössze 21.5 hüvelyk. HDMI, DVI és természetesen VGA csatlakozókkal gyakorlatilag mindenre ráköthető, igaz, a gyári csomagolásban csak az utóbbi található meg, aminek azonnali cseréjét javasoljuk valamelyik digitális jelhordozóra.

Eggyel magasabb kategória az ASUS VZ279Q, mely 80 ezer forint ellenében már 27 hüvelykes képátlóval a FHD felbontás határait feszegeti – játékhoz még tökéletesen megfelel, de a pixelsűrűség csökkenése miatt általános célú felhasználásra nem javasolnánk. Az IPS panel válaszideje a technológiából adódóan itt is 5 ms, de nem térnénk el ettől más, hangzatos „gamer" plecsnivel feldíszített monitorok irányába, mert bár a legtöbbjük ugyan hangzatos 1 ms válaszidővel csábít, de a TN panel színhűsége hagy némi kívánnivalót maga után. Választottunkat kiemeli a mezőnyből, hogy a legvékonyabb résznél mindössze 7 mm-es a profilja, valamint kifejezetten elegáns, káva nélküli a dizájnja (jó, azért van kávája, de mindössze 0.8 mm), ezzel többmonitoros konfigurációkhoz is tökéletes választás. A licitet természetesen lehet emelni, mi előtérbe helyeznénk a magasabb képfrissítést, utána a felbontást, végül a képátlót. Ha a Jézuska kellően vastag pénztárcából gazdálkodhat, akkor kezdésnek egy 144 Hz-es monitort javasolnánk, erről aztán lehet felfelé haladni a határok ismeretében a 2K vagy éppen a 4K felé.

Belépőszint:	BenQ GW2270HM	30 000 Ft
Ajánlott:	ASUS VZ279Q	80 000 Ft

Notebook

Laptopok terén továbbra is igaz, hogy kompromisszumot kell kötnünk, hacsak nem vagyunk hajlandóak csillagászati árat fizetni egy gépért, melyből egy jóval erősebb asztali masinát is összerakhatnánk. Persze akinek a mobilitás elsődleges szempont, az nem sokat gondolkozik a választáson. Alapvetés, hogy ha játékra is használható laptopot keresünk, akkor abszolút létszükséglet legalább 8 GB RAM megléte, mely már önmagában jelentősen leszűkíti a kört. Belépőszinten, komolyabb kompromisszumok mellett, de képes megbirkózni a feladattal az ASUS VivoBook Max X541UV-XO393D, melyet cirka 160 ezer forint ellenében a magunkénak tudhatunk. Persze nem érdemes nagy csodára számítani, a 15,6 hüvelykes kijelzőjének felbontása mindössze 1366×768 pixel, és a dedikált Nvidia GeForce GTX 920MX torkán számos játék fennakad. Közepes beállításokon az éppen játszható képkockafrissítést (24-30 fps) épphogy, de elérik az elmúlt pár év egyes játékai, de például a Witcher 3 már határozottan kifog rajta.



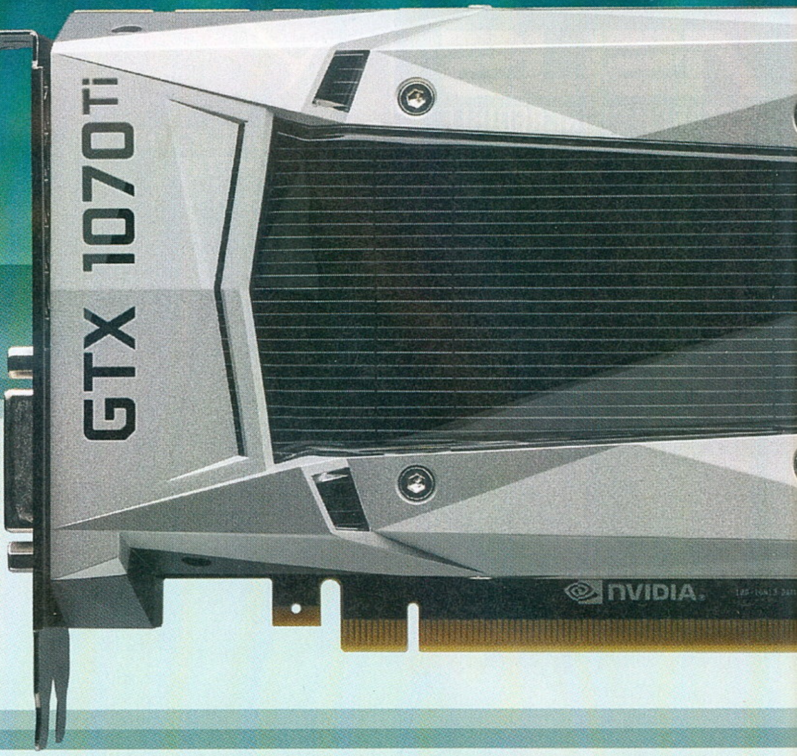
Ha komolyabban is szeretnénk játszani, akkor bizony erősebb masinára van szükség, és itt jön képbe a Lenovo Legion Y520, vagy (ha megérkeznek kis hazánkba, a cikk írásának pillanatában ugyanis még nem voltak fellelhetők a hazai áruházakban) a Dell Inspiron 15 5000 Gaming szériájának hasonlóképpen az Nvidia GeForce 1050Ti mobilváltozatával felszerelt példányai. Ezeknek a kütyüknek már barátok közt szólva is borsos az ára, az általunk ajánlott Lenovo Legion Y520 (80WK009HHV) például cirka 350 ezer forintot kóstál, de ezért az árért már megbirkózik a komolyabb játékok futtatásával is a maga 15,6 hüvelykes, 1920×1080 felbontású kijelzőjén. Persze, mint mondtuk, kompromisszumokat még így is kell kötni, az Ultra beállítások soknak bizonyulhatnak egyes esetekben, és ahogy az várható, az akkumulátor élettartama komoly terhelés mellett bizony nem nevezhető éppen kielégítőnek.

Belépőszint:	ASUS VivoBook Max X541UV-XO393D	160 000 Ft
Ajánlott:	Lenovo Legion Y520 80WK009HHV	350 000 Ft

ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE
REPUBLIC OF GAMERS
THE CHOICE OF CHAMPIONS
ROG STRIX
Hero EDITION
RETTENTHETETLEN ERŐ
PÁRATLAN GAMING TELJESÍTMÉNNYEL SZERELVE
Intel® Core™ i7 Processzor
GeForce® GTX 10 sorozatú GPU-val
LENYŰGÖZŐ LÁTVÁNYÚ ÉS SEBESSÉGŰ KIJELZŐ
120 Hz-es kijelző 100% sRGB színhűséggel
EXTRÉM TARTÓSSÁGÚ GAMER BILLENTYŰZET
Hosszú élettartamú gombok AURA megvilágítással
Intel Inside®. Kimagasló teljesítmény mindenhol.
Intel® Core™ i7 processzorral
További információ: https://www.asus.hu
*A túlhajtást végrehajtó beállítások csak bedugott tápegység esetén érhetők el, mivel a funkció extra teljesítményfelvétellel jár.
*Az Intel, Intel logó, Intel Inside, Intel Core és a Core Inside az Intel Corporation védjegyei az Egyesült Államokban és más országokban.
intel
CORE i7
7th Gen

FILOZÓFIAI MÉLYSÉGEK

GEFORCE GTX 1070 TI



[ÍRTA MR. TORGUE] Nehéz kitalálni, hogy mi lehetett az új videokártyával az Nvidia célja, és ha perszonifikálnánk, egy kétségbeesett embert látnánk magunk előtt. Miért születtem? Mi az életem értelme? Mire elég 9,2 TFLOP másodpercenként? Tesztekkel keressük a válaszokat a súlyos kérdésekre.

Nem sokkal az után, hogy megjelent a folyamatosan csúszkáló Radeon Vega család, felütötte a fejét egy pletyka, miszerint az Nvidia készít egy szteroidos GTX 1070-est, mert sérti a büszkeségét, hogy a Vega 56 lenyomta a másfél éves kártyát. Pedig a helyzet nem vészes, igazából a Radeon alig gyorsabb, és valamivel drágább is, így ár-érték arányban nem sok különbség van a riválisok között. Persze az is lehet, hogy nem a keménykedés, hanem szimplán csak annyi van a háttérben, hogy túl jó a GP104-es GPU kihozatali aránya, és úgy voltak vele, hogy a majdnem tökéletesen funkcionáló chipeken azért lehetne többet is keresni, főleg így karácsony előtt. Más választ nem is nagyon tudunk elképzelni az első kérdésre, mert a GTX 1070 Ti-nek úgy egyébként túl sok értelme nincs.

AZ NVIDIA LEGÚJABB DOBÁSÁNAK NEM LÁTJUK SOK ÉRTELMÉT, HISZEN ÁRBAN A GTX 1070 TI ALIG MARAD EL A CSÚCSKATEGÓRIÁS 1080-ASOKTÓL.

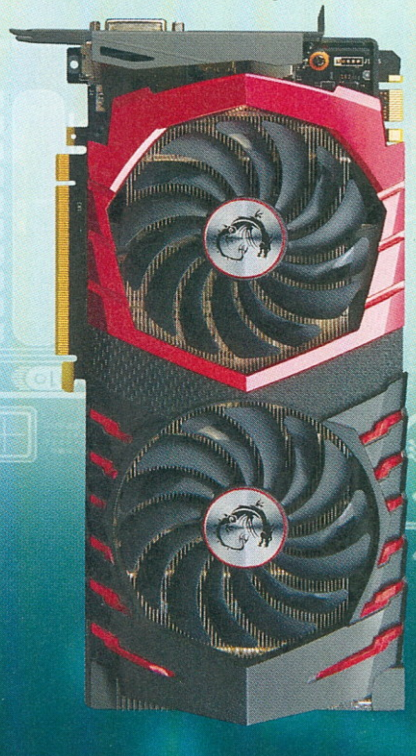
TITÁNOK KÖZT

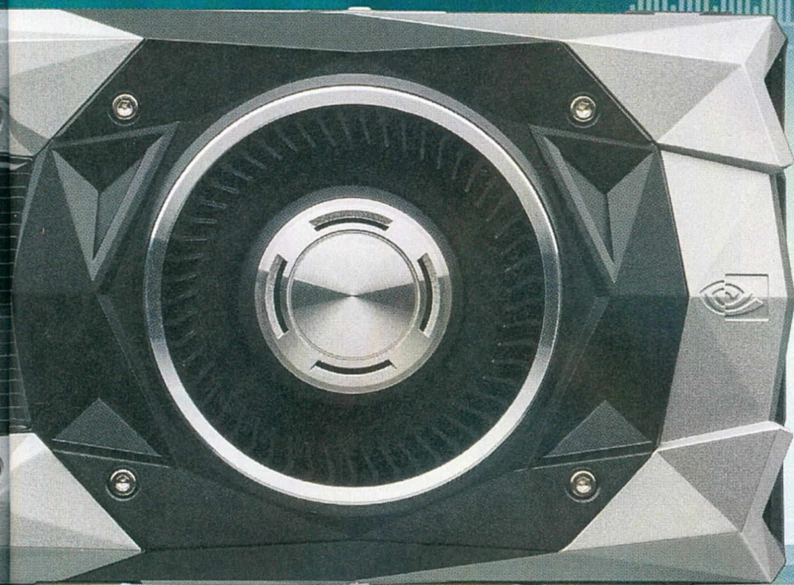
Az új kártya a GTX 1070 és a GTX 1080 közé érkezett, de árban és teljesítményben is az utóbbihoz áll közelebb papíron (és mint az eredményeken látszik, a valóságban is). 2432 CUDA mag rágja át magát benne a számításokon, tehát mindösszesze egyetlen shader tömb van letiltva, GPU fronton semmi másban nem szenved hátrányt a GTX 1080-ashoz képest, sőt! Bár papíron az alap órajelét a nagytestvértől, a Boostot pedig a kistestvértől örökölte, az a helyzet, hogy a tapasztalataink szerint a maximális boost órajele is a GTX 1070-estől jön. Márpedig az ~1900 MHz, míg a GTX 1080 megpiszkált BIOS nélkül csak 1800 MHz környékéig merészkedhet el. Így eshet meg az, hogy a táblázatban a számítási teljesítményük azonos (tehát nem elírás). A teljesítmény meghatározásánál igyekeztünk minden kártya esetében a maximális órajelből kiindulni, de sajnos a Vegáknál még nem tudunk pontos adatokat, így a Boostot kellett alapul vegyük (a GeForce-ok esetében ezt nem tartottuk volna fairnek, mert óriásiak a különbségek).

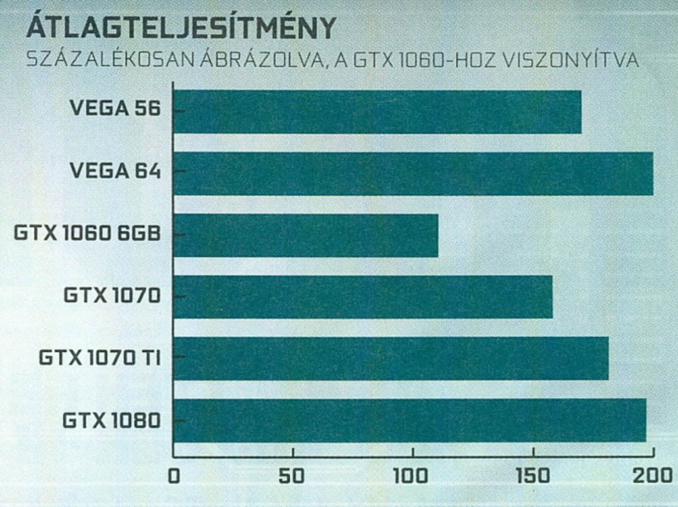
GPU fronton tehát a GTX 1070 Ti körülbelül ott van, mint egy GTX 1080-as, ami visszafoghatja, az a memória sávszélessége. Az ugyanis pontosan megegyezik a 1070-esével, tehát a 1080-as 25-37,5% előnyben van, attól függően, hogy milyen példányt veszünk. Az Nvidia eddig mindig gondosan ügyelt arra, hogy a kártyái között legyen akkora teljesítményrés, amit nem lehet egy kis tuninggal befoltozni, de a GTX 1070 Ti-nél már látatlanban is úgy gondoltuk, hogy ezúttal felrúgták a cégnél ezt az íratlan szabályt. Valószínűleg ennek köszönhető az is, hogy nem engedték a gyári tuningot egyik partnerüknek sem, pedig eddig teljesen alap volt, hogy szinte mindenki túlhajtotta a kártyáit. Most viszont a teljesen fapados példányok is olyan órajeleken mennek, mint a felsőkategóriás MSI

SPECIFIKÁCIÓK

	Vega 56	Vega 64	GTX 1060 6GB	GTX 1070	GTX 1070 Ti	GTX 1080
GPU kódja	Vega 10	Vega 10	GP106	GP104	GP104	GP104
Architektúra	5. generációs GCN	5. generációs GCN	Pascal	Pascal	Pascal	Pascal
Gyártástechnológia	14 nm	14 nm	16 nm	16 nm	16 nm	16 nm
Tranzisztorok	12,5 milliárd	12,5 milliárd	4,4 milliárd	7,2 milliárd	7,2 milliárd	7,2 milliárd
Mag mérete	486 mm²	486 mm²	200 mm²	314 mm²	314 mm²	314 mm²
GPU órajele	1156 MHz	1247 MHz	1506 MHz	1506 MHz	1607 MHz	1607 MHz
Boost órajel	1471 MHz	1546 MHz	1708 MHz	1683 MHz	1683 MHz	1733 MHz
Shaderek száma	3584	4096	1280	1920	2432	2560
Textúrázó egységek	224	256	80	120	152	160
ROP egységek	64	64	48	64	64	64
FP32 számítási teljesítmény	10,5 TFLOP/s	12,67 TFLOP/s	5,1 TFLOP/s	7,3 TFLOP/s	9,2 TFLOP/s	9,2 TFLOP/s
Memória típusa	HBM 2	HBM 2	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5X
Effektív mem. órajel	1,6 GHz	1,89 GHz	8/9 GHz	8 GHZ	8 GHZ	10/11 GHz
Memória mérete	8 GB	8 GB	3/6 GB	8 GB	8 GB	8 GB
Memória interfész	2048 bites	2048 bites	192 bites	256 bites	256 bites	256 bites
Memória sávszél.	410 GB/s	483,8 GB/s	192/216 GB/s	256 GB/s	256 GB/s	320/352 GB/s
TDP	210 W	295 W	120 W	150 W	180W	180 W







Gaming, ASUS Strix stb. szériások. Ez azt jelenti, hogy teljesítményben csak nagyon marginális különbségek jelentkezhetnek, ami a hűtésből fakadhat.

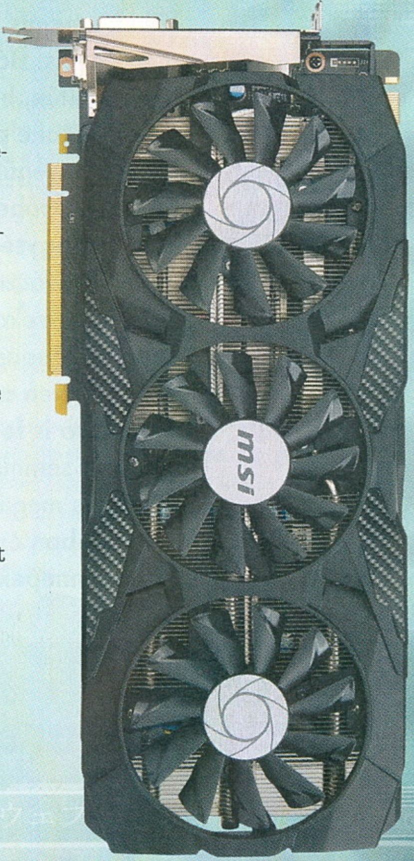
KORLÁTLAN ERŐVEL

Persze a gyártók igyekeztek valahogy megkerülni ezt a korlátozást: a saját tuningszoftvereikbe olyan profilokat építettek be egy-egy kártyához, amiken betesztelték azt. Kivéve a dobozból tehát minden referencia órajeleken fut, de ha akarjuk két kattintással elintézhetünk némi biztonságos tuningot. Mondjuk átnézve a cégek honlapjait, elég minimális az így kapott extra teljesítmény.
Éppen ezért mi is megtekertük a tesztre kapott kártyát amennyire csak lehetett, és a végeredmény 9 GHz-es memória (+12,5%) és 2050 MHz-es maximális boost órajel lett (+8%).

Utóbbi nem hangzik túl soknak, de az a helyzet, hogy a pascalos kártyák körülbelül itt szoktak kifújni, nagyon ritka, hogy sikerül efölé menni. Azért már ennyi tuning is elég volt ahhoz, hogy befogjuk a GTX 1080-ast, de az a helyzet, hogy mivel az alacsonyabb maximális órajelről indul (a referenciákat hasonlítva), ezért jobban is lehet tekergetni az órajeleit, kicsit több benne a tartalék. A játéktesztek alapján egyébként pont ~8% átlagban az előnye a GTX 1080-asnak a GTX 1070 Ti-hez képest, miközben 11%-kal drágább, tehát mondhatnánk, hogy az új kártyának egy bolhányit jobb az ár-érték aránya, de ha figyelembe vesszük a tuningot is, máris fordított lesz a helyzet, és akkor még nem foglalkoztunk az Nvidia kuponos akcióival. Mire az aktuális PC Guru elkészül a nyomdában, már nem fog Destiny 2 járni a GTX 1080-asok mellé, de a GTX 1070 Ti megjelenése utáni első hetekben még járt, és az egyedül ért annyit, mint a két kártya közötti árkülönbség (jelenleg körülbelül 15-20 ezer forint), teljesen értelmetlenné téve így az újdonságot. A jövőben nagyon kell figyelnie az Nvidiának erre, kénytelen lesz a GTX 1070 Ti mellé is odapakolni mindent, különben kinyírja a saját akcióival, pedig vélhetően azért hozták létre, mert el is szeretnék adni.

EZT NEM ÉRTJÜK

Ha félredobjuk a kuponozást, akkor az ár-teljesítmény aránya a GTX 1070 Ti-nek annyi, mint a GTX 1080-asnak, tehát igazából mindegy melyiket vesszük, de ettől még nem lesz sok értelme. Egyszerűen túl közel vannak egymáshoz, így aki olcsóbban szeretne csúcskártyát, valószínűbb, hogy a sima 1070-es mellett köt ki. G



JÁTÉKTESZTEK – 2560 x 1440-ES FELBONTÁSON

		Vega 56	Vega 64	GTX 1060 6GB	GTX 1070	GTX 1070 Ti	GTX 1080
Doom	1080p	170	189	98	148	169	179
Vulcan, Ultra beállítás	1440p	118	139	65	101	120	125
	2160p	62	73	32	53	64	66
Battlefield 1	1080p	141	149	79	119	136	142
DX11, Ultra beállítás	1440p	107	113	60	87	96	103
	2160p	56	62	31	47	55	57
GTA V	1080p	68,4	74,6	61,5	82,2	90,5	99,5
DX11, Very High beállítások	1440p	49,1	54	42	56,9	63,2	70,1
	2160p	26,2	28,6	21	28,5	31,9	35,6
Deus Ex: Mankind Divided	1080p	82,9	98,4	52	72,8	83,1	90,6
DX12, Ultra beállítás	1440p	54,4	65,3	32,2	48,2	55,5	60,4
	2160p	27,7	33,2	17,3	24,5	28,7	31
Middle Earth: Shadow of War	1080p	84	106	58	80	90	99
DX11, Ultra beállítás	1440p	59	75	39	54	63	68
	2160p	35	44	22	31	36	38
Total War: Warhammer 2	1080p	65	79	42,1	60,3	63,3	73
DX12, Ultra beállítás	1440p	43,1	52,7	28,1	40,1	44,5	49,7
	2160p	22,4	27,7	14,8	21,1	24,2	26,4
Rise of the Tomb Raider	1080p	92,3	111,6	68,6	93,6	109	118,1
DX12, Very High beállítás	1440p	62,6	77,2	44,7	61,6	73,5	79,6
	2160p	32,6	40,4	22,3	31,5	36,9	40
Witcher 3	1080p	89,4	105,6	63,2	90	102,6	111
DX11, Maximális beállítások	1440p	64,9	77,6	45,2	64,3	73,6	80,7
	2160p	37	44,3	25,2	35,5	40,8	44,9

ÁLOMPC

Az iPon támogatásával.

[ÍRTA MR. TORGUE]

MEGJÖTTEK AZ ÚJ AMD VGA-K!

Az idei utolsó ÁlomPC az Intelnek köszönhetően kicsit felemás lesz, a kékek ugyanis hoztak is ajándékot meg nem is. Három hónappal ezelőtt azt tippeltük, hogy mostanra minden a Coffee Lake processzorokról fog szólni, de végül nem így lett. A papíron október ötödikén megjelent központi egységekre ugyanis még mindig vadászni kell, miközben az AMD árkorrekciói már itthon is érezhetőek. Ráadásul, csak hogy még szebb legyen a helyzet, a memóriák drágulása is folytatódott, de aggodalomra semmi ok, mi a nehezített pályán is megmondjuk milyen konfigurációkban érdemes gondolkodni így az ünnepek előtt!

GAMEBASE

A belépőszintű játékos konfigurációnknak sajnos nem tett jót a memóriák árnövekedése, érezhetően drágább lett tőle. Az alaplapot H110-esről egy B250-es chipsettel szereltre cseréltük, mert nagyon közel állnak egymáshoz árban, és jobb felszereltséget biztosít, valamint UEFI (BIOS) frissítésére sem lesz szükség, hogy működjön benne a G4600-as processzor. Ezúttal azért esett a választásunk erre a processzorra, mert a G4560-as ára annyit emelkedett, hogy csak párszáz forint van közöttük. Ha nőne a különbség, akkor persze egyértelműen a G4560 felé kell majd húzni újra, mert csak 100 MHz a G4600 előnye (3,5 vs 3,6 GHz), ez pedig nem ér meg túl sok felárat.

Alaplap	ASRock B250M-HDV	**20 000 Ft**
Processzor	Intel Pentium G4600	**24 300 Ft**
CPU hűtő	Gyári	–
Memória	HyperX 8GB Fury DDR4-2666 MHz KIT	**33 000 Ft**
Videokártya	GTX1050 2GB	**39 000 Ft**
SSD	–	–
HDD	WD Blue 1TB 7200rpm	**13 000 Ft**
Tápegység	Chieftec GPS-400A8 vagy GPB-450S	**11 100 Ft**
Ház	Deepcool Tesseract BF	**10 400 Ft**
Összesen		**150 800 Ft**

GAMELINE

A középkategóriás fps-huszárunknál egy olcsóbb alaplapot választottunk, hogy valamennyire tudjuk kompenzálni a memória árának növekedését, de ezzel lemondtunk a processzor tuning lehetőségéről. Akinek ez fontos, annak legalább B350-es chippel szerelt alaplapra lesz szüksége. Mivel a Ryzenek elég szépen profitálnak a memória órajelének növeléséből, ezért a legjobb támogatott memória mellett döntöttünk, de fontos megemlítenünk, hogy ez az órajel túlhajtásnak számít, így sajnos nincs rá garancia, hogy minden gépben működni fog. Mindenesetre nincs akkora felára, hogy ne érjen meg egy próbát, szélsőséges esetekben akár 20-30%-ot is jelenthet sebességben!

Alaplap	ASUS Prime A320M-K	**18 600 Ft**
Processzor	Ryzen 3 1300X	**37 500 Ft**
CPU hűtő	Gyári	–
Memória	Corsair Vengeance 8GB DDR4-3200 CL16	**36 000 Ft**
Videokártya	GTX1060 3GB	**75 000 Ft**
SSD	–	–
HDD	WD Blue 1TB 7200rpm	**13 000 Ft**
Tápegység	FSP Hyper S 500	**16 500 Ft**
Ház	Deepcool Tesseract BF	**10 400 Ft**
Összesen		**207 000 Ft**

GAMEPRO

A felsőkategóriás konfigurációnál kicsit fájó volt, hogy nem pakolhattunk bele 8. generációs Core processzort, de az a helyzet, hogy a hatmagosok közül még csak az i7-esekkel találkoztunk, igen magas áron. Eredetileg egy Core i5-8400-ast szerettünk volna ebbe a gépbe pakolni, de jelenleg nem elérhető. Ha az lesz, és nem lesz komoly felára a 7600K-hoz képest, akkor inkább azt javasoljuk, csak figyelni kell rá, hogy amellé már Z370-es alaplap szükséges, ami körülbelül hasonló áron van, mint a Z270-es, tehát nem drágítja tovább a gépet. Az erősebb és tuningolható Core i5-8600K már 100 ezer forint környékére várható.

Alaplap	MSI Z270 Gaming M3	**43 800 Ft**
Processzor	Core i5-7600k	**70 500 Ft**
CPU hűtő	Cooler Master Hyper TX3i	**7 500 Ft**
Memória	Corsair 16GB DDR4-3000 CL16	**59 300 Ft**
Videokártya	GTX 1080 8GB	**190 000 Ft**
SSD	Samsung 960 EVO 250GB	**43 000 Ft**
HDD	WD Blue 2TB 5400rpm	**17 800 Ft**
Tápegység	FSP Hyper M550	**21 900 Ft**
Ház	Fractal Design Define C	**26 200 Ft**
Összesen		**480 000 Ft**

AKADOZIK AZ INTEL EGÉSZPÁLYÁS LETÁMADÁSA

Az új processzorokból itthon egyelőre még csak az i3-asokból van komolyabb mennyiség. Mivel ilyen készlethiányra nem igazán emlékszünk az Intel történetében, így nem tudunk másra gondolni, minthogy a kékek a Ryzenek miatt ezúttal egy kicsit elsiették a rajtot.

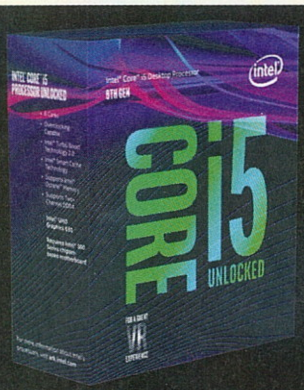
Többek között a már emlegetett hiánynak köszönhető, hogy egyetlen ajánlott konfigurációban sincs 8. generációs Core processzor. A teljesítményükre egyébként nem lehet panasz, nagyon jól teljesít mindegyik, és a Core i3-8100-asnak (4 mag 3,6 GHz-en) még az ár-érték aránya is perfekt, hiszen alig drágább a Ryzen 3 1300X-nél, miközben egyértelműen gyorsabb nála. Miért nem az van akkor az iPon GameLine gépben? Nos, azért, mert a processzorral platformot is választunk, és az a helyzet, hogy a nagy kapkodásban az Intelnek arra már nem volt ideje, hogy minden chipsetet átcímkézzen. Ennek eredményeképpen csak Z370-es alaplapok közül válogathatunk (amik minimális változtatásokon átesett Z270-esek), és mivel ezek a felsőkategóriát képviselik, 40 ezer forinttól indulnak. Hiába jó tehát az i3-as processzor, így platformszinten körülbelül 25 ezer forinttal drágábban jön ki, mint egy 1300X egy költséghatékonyabb alaplappal.

A helyzet pár hónapig nem is fog változni, és addig az i3-8100-nak nem az 1300X-szel kell szembenéznie, hanem a Ryzen 5 1500X-szel, ami mellé egy B350-es alaplap is elférhet, azzal pedig már tuningolni is lehet (bár az 1500X-ben nincs túl sok tartalék). A felsőbb régiókban persze már nem probléma a drágább alaplap, és ahogy a felsőkategóriás gépnél írtuk is, a 7. generációs i5-öst azonnal cserélnénk 8. generációsra, ha már kapható lenne, de az a helyzet, hogy egyelőre csak tippelni tudunk az árára, az pedig kevés egy ajánláshoz. Ryzen 7-ben pedig egy felsőkategóriás gépben csak az gondolkodjon, aki tud is mit kezdeni a nyolc maggal, különben a játékok tetemes részében az Intel processzorok gyorsabbak, vagy legalábbis kiegyensúlyozottabb teljesítményt nyújtanak.

Az aktuális konfigurációkban a videokártyák pozícióit az Nvidia uralja. Belépőszinten ez annak köszönhető, hogy ha nincs szükségünk 4GB memóriára, a GTX 1050-es egyértelműen gyorsabb, mint egy RX 560-as. A középkategóriában az RX570 pedig érezhetően többe kerül most, mint a 3 gigás GTX 1060-as. Kicsit feljebb már mindegy mit választunk, nem lőhetünk mellé, az RX 580-as és a GTX 1060 6GB fej-fej mellett haladnak teljesítményben és árban is. A felsőházban viszont a Vegákból hiány van és ennek köszönhetően egyelőre drágábbak is, mint a velük egy szinten lévő GeForce-ok. A teljesítményükkel kapcsolatban érdemes megnézni a GTX 1070 Ti tesztünket, abban szerepelnek, friss eredményekkel.

Apropó GTX 1070 Ti: a GamePro konfigurációban berakható a GTX 1080 helyére, ahogy egy sima 1070-es is, költségcsökkentés céljából. Az ár-érték aránya ezeknek a kártyáknak körülbelül ugyanolyan: amennyivel drágábbak a nagyobbak, annyival erősebbek is. Full HD feletti felbontás esetén, ha belefér a büdzsébe, mindenképpen ilyen kategóriás vasakban érdemes gondolkodni, legalábbis ha erőforrásigényesebb címekkel játszunk. A közkedvelt eSport játékoknak általában nincs nagy gépigénye: a Dota 2, a LoL, az Overwatch, a Heroes of the Storm és társaik még egy GTX 1060-ason is jól futnak 1440p-ben, van amelyik akár még 4K-ban is.

A táblázatokban szereplő árak mind november végi iPonos árak, és decemberben még biztos lesz egy kis mozgolódás, de reményeink szerint a memória árak már nem kúsznak feljebb idén, az ünnepek előtti megnövekedett kereslet már így is érezteti a hatását rajtuk. Házakból ezúttal is azt javasoljuk, hogy mindenki nézelődjön, mert brutálisan nagy a kínálat. Mi igyekeztünk az adott árkategóriákhoz passzoló, kiváló házakat ajánlani, de rengeteg jó alternatívájuk van, köztük olyanokkal, amik akár a szoba díszei is lehetnek, csak hát ahány ember, annyi ízlés. Amire figyeljünk, az a jó szellőzés és a kábelmenedzsment. A kábeldzsungel csak kánikulához vezet, és igazából a madzagok sem szeretnek égni. Akinek szüksége van segítségre, hogy milyen foglalathoz milyen processzor passzol, vagy esetleg az adott alaplap milyen memóriát fogad, annak ajánljuk figyelmébe az iPon Gépöszszerakóját, mert az figyel a függőségekre, így nem fordulhat elő, hogy véletlenül rossz alkatrészeket rendelünk. Ráadásul a három gamer gép egy-egy variációja is egy kattintással elérhető benne.

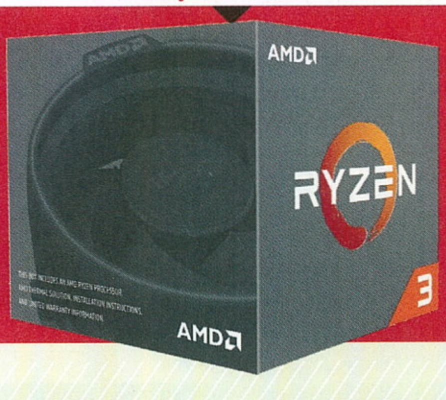


Core i5-8400

MSI GeForce GTX 1050

FSP Hyper M550

Ryzen 3 1300X



A SKORPIÓ ÉVE

XBOX ONE X TESZT

[ÍRTA MCMACKO] Az Xbox One mögötti stratégiát számtalan ponton lehetett kritizálni az elmúlt években, a Microsoft pedig tanult a kezdeti bukdácsolásból, és azóta pontról pontra haladva javítja a fiaskókat. A gyengébb hardver revíziója is megérkezett, mi pedig megnéztük, hogy mit is tud a Project Scorpióként elhíresült erőgép.

Egy konzolgenerációt, pontosabban a konzolgyártók versenyét nagyban befolyásolhatják a piacra dobott vas minőségi paraméterei. Az Xbox One a megjelenésekor nem volt vészesen gyenge masina, de a PS4 szó nélkül elhúzott mellette mind a multiplatform címek bravúrjait, mind pedig a vásárlók választását tekintve. Persze ehhez a kevés exkluzív játékra, és a kezdetekben elbaltázott marketingre is szükség volt – mostanra a redmondi óriás fókusza ismét a játékélményre terelődött. A PS4 Pro megjelenésével a Microsoft is tisztába került azzal a ténnyel, hogy az eredeti hardver ma már hurkalének számít, ezt pedig a PC-s fejlődés és a 4K tévék rohamos elterjedése is alátámasztja. Így jött létre a következő állomás, a Project Scorpio kódnév mögött pedig egy minden hájjal megkent, valódi kis méregzsák kezdett körvonalazódni. Az Xbox One X pedig novemberben meg is mutatta a fullánkját. Minden idők legerősebb konzolja hozzánk is befutott, és meg is néztük, hol tudjuk elhelyezni 2017 videojátékos térképén.

AZ XBOX ONE X JÓ KONZOL, DE EZEKET A MASINÁKAT NEM A NYERS ERŐ, HANEM A RÁJUK KIADOTT JÁTÉKOK ADJÁK EL. ÉS AZ X-HEZ MÉG KEVÉS VAN.

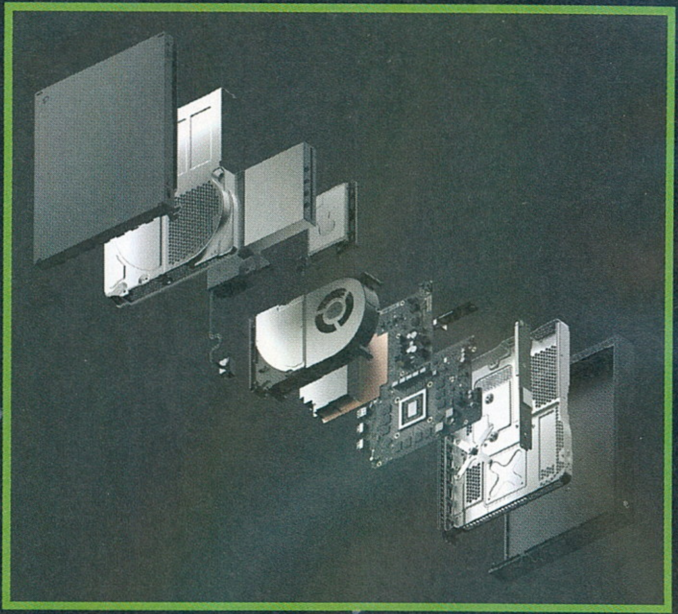
LETISZTULT MÉRNÖKI MUNKA

Az Xbox One X már megjelenésével is tekintélyt parancsol, és itt most nem a méretekre vagy a grandiózus dizájnra kell gondolni, hanem a magabiztos mérnöki formatervezésre, amely szögletességében is vonzza a tekinteteket. Ha már a méretekről beszélünk: az X úgy képes látványosan csinos maradni, hogy jóval kisebb teret harap ki a nappaliból, mint a videomagnónak is beillő elődje. A külalak tudatosan eltávolodik a másik két konzolgyártó stílusától, a komolysága pedig a javára válik: az Xbox One X egyszerűen szép. Pláne az, ha az ember az egyedi festésű és mintájú Project Scorpio változatot tudhatja a televíziója alatt. A bekapcsolás után a működés menete is megragadja az ember fantáziáját, a gép ugyanis csendes. Nagyon csendes, egyáltalán nem hallatszik olyan porszívó hangeffektus, mint amit a mellette tanyázó, első esztendejét betöltő PS4 Pro tud produkálni, ez pedig a különleges belső hűtésnek is köszönhető (erről külön írásunkat néhány hasábbal odébb olvashatjátok). Szintén meglepő, hogy ezúttal nincs bumszli tápkocka a gép mellé pakolva, mindössze egy kétpólusú kábelt kell a géphez csatlakoztatni, és már indul is a felturbózott töltőképernyő, a 4K ígéretével.

Ahhoz, hogy a belső erőforrások elbírják a megnövekedett képi minőség és sokszorosára duzzadó felbontás koncepcióját, nyilván komoly fejlesztéseket kellett végezni a hardver alapegységein. A turbózás

INSECTS DEMÓ

Ha adott egy 4K-s televízió otthon, és esetleg a HDR-t, vagy a speciális hangzást is ki tudod próbálni, úgy mindenképp töltsd le a kis katicákról szóló demót, ami nagyjából egy percben összefoglalja, hogy mire képes a gép egy megfelelő engine segítségével (ez a technológia jelen esetben az Unreal). A képet bármikor megállíthatod, az egyes részletekbe (pl. napszakba) is belenyúlhatsz, és előtte-utána összehasonlítást is tudsz csinálni a különböző effektusok kapcsolóival! Az Insects ingyenesen letölthető a gép áruházából.



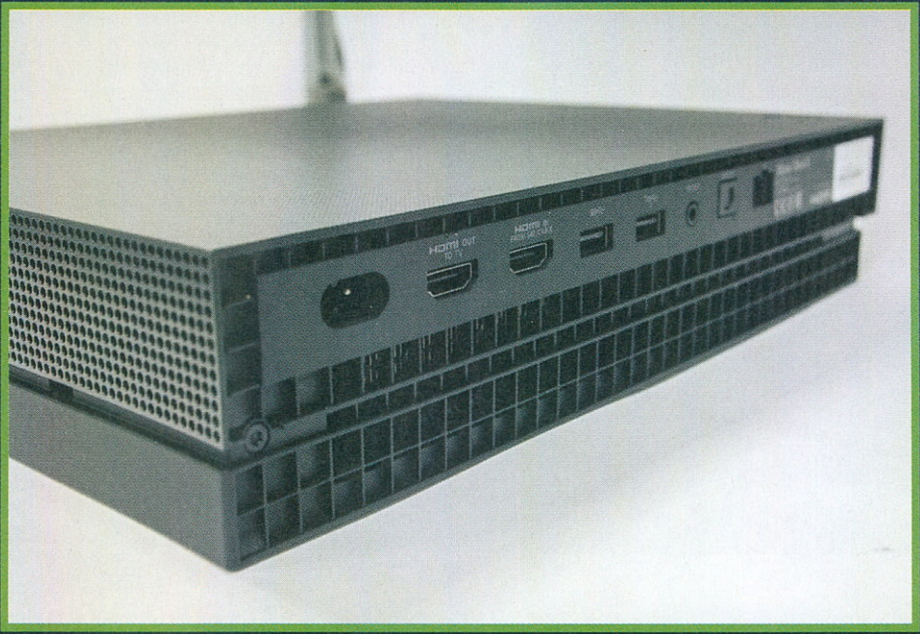
PROCESSZOR APU:	CPU: x86-64 AMD „Jaguar Evolved", 8 mag, 2.3 GHz	
	GPU: AMD Polaris 6 TFLOPS	
RAM	12 GB GDDR5	
TÁRHELY	1 TB	
KÜLSŐ MÉRETEK	240×60×300 mm (mélység × magasság × szélesség)	
SPECIÁLIS KÉPESSÉGEK	4K/HDR Blu-ray meghajtó, 4K DVR (játékok esetében), Windows Sonic/Dolby Atmos térhangzás	
MAXIMÁLIS TELJESÍTMÉNY	310W	
TÖMEG	3.1 kg	

csak részlegesen érinti a processzort, lévén ugyanaz az AMD Jaguar részleg felel a CPU szerepekért, mint az alapgépben, és a PS4 masinákban – az órajelet viszont a finomodó gyártástechnológiának és a javuló kihozatalnak köszönhetően sikerült 2,3 GHz környékére tornászni. Itt nincs nagy előrelépés, ami egyben azt is jelenti, hogy a játékok CPU igényes részleteiben nem várható nagy ugrás. Másképpen fogalmazva, a processzor a tanúja, hogy itt tényleg nem történt teljes generációváltás, a szó klasszikus értelmében. A fő változás a GPU-t érinti, amely órajelében és számítási magszámban is nagyot fejlődött, a 12 gigányi DDR5 rammal megtoldott APU kompozíció pedig brutális, hat teraflopsos teljesítményre képes. Jól ízlelgessétek ezt a számot, ez majdnem ötszöröse az eredeti XO teljesítményének, és majdnem másfélszerese a PS4 Pro nyers lebegőpontos számítási kapacitásának. Mindezt kisebb házban, csendesebben, és sajnos picikét megnövekedett fogyasztással kell elképzelni (a tápigény mondjuk nem csoda, a Microsoftnak sem sikerülhetett az örökmozgó feltalálása).

A konzol ráadásul egy csomó multimédiás bónuszt is kapott. Tavaly elég nagy kihagyott ziccer volt a 4K HDR Blu-ray lemezek figyelmen kívül hagyása a PS4 Pro fejlesztőitől, szerencsére az amerikai vállalat ezt most nem dobta a kútba, ráadásul speciális hangszabványokat (pl. a Dolby Atmost) és a HDR lehetőségét is támogatja a berendezés, utóbbi esetben HDR10-es alapokra építve.

JÁTSSZUNK MÁ'!

De mit is jelentenek ezek a számok a játékok oldaláról? Az Xbox One teljes könyvtárával kompatibilis az X, és persze a visszafelé történő kompatibilitás is működik, azaz az X360 játékkönyvtár legfontosabb címei és a nemrégiben behozott eredeti Xbox Original játékok is futnak a berendezésen. A Microsoft a kötelező körök mellett extra szolgáltatásokkal is készült a Skorpió-gazdák számára. Kiemelt játékok, jellemzően hosszadalmas patchelés után kapják meg az „Xbox One X-re továbbfejlesztett" pecsétet, amelynek köszönhetően 4K-t vagy azt megközelítő dinamikus nagyfelbontást, bónusz textúrákat, magasabb minőségi beállításokat, HDR-t és egyéb nyalánkságokat kaphatnak a programok. Hogy milyen a hatása ezeknek a patcheknek? Mintha feljebb tekernénk a játék nem létező beállításait az opciók menüben, és megközelítenénk a PC-s „Ultra" lehetőségeket. Persze az első pixelpontos elemzések kimutatták, hogy továbbra is az izmos PC-k hozzák ki a legtöbbet a multiplatform játékokból, de az előrelépés nagyon is jelentős a korábbi Xbox One állapotokhoz képest. Sőt, a PS4 Pro változatokat is sokszor lepipálja az XOX variáns. Ezt úgy kell elképzelni, hogy a dinamikus felbontáskezelés általában a 4K-hoz közelebbi felbontásokat tud generálni a checkerboard-technika képzajai nélkül. Van arra is példa, mikor a 4K natívan kijön a masinából – ilyenkor tényleg a padlón kell az állunkat keresgélni. Egy 55 inches televízión, a kanapéról már nem látszódik semmilyen pixel sem a Forza 7-et vizslatva, az egészenek lesz egy plasztikus, filmszerű hatása, de a többi belsős játék is



„VAPOR CHAMBER" HŰTÉS

Sok félreértésre ad okot, hogy „folyadékhűtött" eszközként hirdették az Xbox One X-et. Itt nem a klasszikus vízkeringtetéses megoldásra kell gondolni, hanem egy érdekes hűtőborda-szerkezetre, amelynek belső csöves struktúrájában egy lyukacsos-szivacsos fémréteg található, speciális folyadékkal feltöltve. A melegedő alkatrészekhez rögzített tönk belsejében a folyadék elforralásával plusz energiát (látens hő) vihetünk el pl. a procitól. A gőz a struktúra hűvösebb részein lecsapódik, ezt a hőenergiát pedig a hűtőbordák adják le a külvilágnak. A lecsapódott folyadék a szivacsos-porózus belsőn visszafolyik az ún. kapilláris hatás miatt, majd a folyamat elölről kezdődik. A módszert korábban is alkalmazták már, többek között notebookok, szerverek vagy épp GPU kártyák hűtésénél jellemző megoldásról szól.

tud hasonlókat. Ami szintén váratlan fordulat, hogy sokszor az X-specifikus foltozások nélkül is jobban teljesítenek a programok! Hogy lehet ez? Úgy, hogy a modern multiplatform megjelenések sokszor nyitva hagyják a dinamikus felbontáskezelést, nem zárják le az FPS-mutatót. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy egy Full HD televízión a patch nélkül futtatott játékok is felhúzzák magukat 1080p-re, a képkocka frissítés pedig ahol tud, közelít vagy rááll a 60 körüli mutatóra. A Skorpió olyan szinten is bele tud nyúlni a játékokba, hogy a textúraszűrést magasabb nívóra lökje – ezzel tovább élesedik az összkép. Elég biztató jel, hogy a Microsoft komolyan veszi az új felületét, így visszamenőleg is sok-sok játék kap majd patchet a plusz erő kiaknázására. Azon pedig ténylegesen lehidaltunk, hogy még a visszafelé kompatibilitás esetében is bejön az X-erő. Lehet, hogy jó apropót jelent ez a tény egy Oblivion vagy Fallout 3 újrajátszásra, 4K környéki brutál felbontáson? Persze ezektől a lehetőségektől a számítógépet preferáló játékosok nyilván nem dobják popsira magukat, de ne felejtsük el, hogy ez a gép a konzolos vásárlóközönségnek készült. Azt még mindenképp meg kell említeni, hogy a Full HD televíziót birtokló gamereknek is tartogat a konzol egy adut a tarsolyában. A túlmintavételezett (azaz Full HD-re visszaskálázott 4K) kép durva részleteket képes kihozni még egy sima 1080p-s kijelzőn is. Elég csak megnézni az Insects demót, ahol egy natúr LCD tévén is kikönyököl a különbség a 4K-s super sampling és az alapértelmezett 1080p felbontás között.

HÉZAGOS MÉDIAKÖZPONT

Az Xbox One X komoly fegyverténye, hogy a 4K és HDR tulajdonságokkal felruházott filmek sem jelentenek neki gondot, feltéve, hogy késsugaras lemezről vagy valamilyen streamer szolgáltatásról (pl. Netflix, YouTube) fogyasztjuk őket. A kívülről hozott fájlokkal sokszor hadilábon áll a gép, ráadásul egy baromira lepusztult médialejátszó kapott helyet az appok között, ami egyúttal az anyacég hivatalos tartalmak felé terelését, vagy legalábbis annak szándékát mutatja. „Ha X-en akarod a 4K felbontású filmeket nézni, akkor hozz egy bolti lemezt, vagy fizess elő egy jó Netflixre" – mondhatják. A modellbe a szerzői jogok oldaláról nem nagyon lehet belekötni, de amikor egy kétéves okostelefonnal is 4K videókat vesz fel az ember, és ezeket otthon szerkeszti magának, jó lenne nem aggódni a formátum felismerésén és akadálymentes lejátszásán. A következtetésünk, hogy az ilyen jellegű feladatokat bízzuk rá egy külső médialejátszóra, vagy a tévénk beépített lehetőségeire.

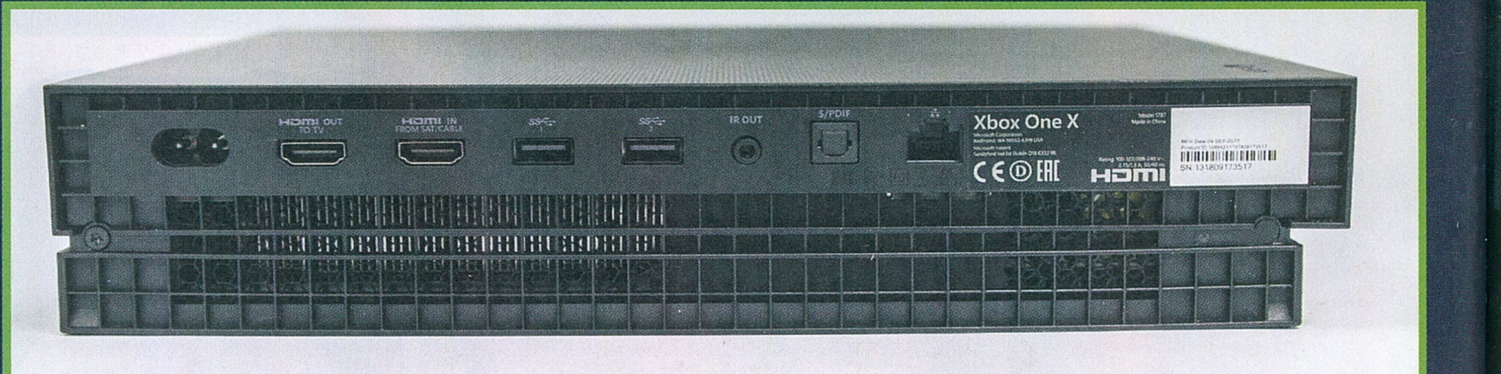
AZ XBOX ONE X DOBOZÁNAK TARTALMA:

- Konzol
- Xbox One kontroller
- Tápkábel
- HDMI kábel

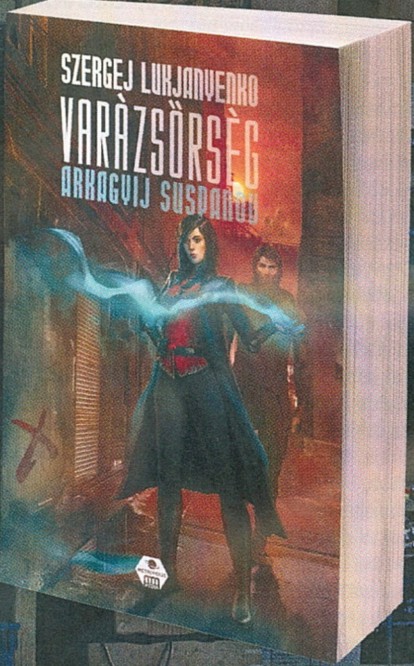
FEJLŐDNI SZOFTVERESEN

Tetszik vagy sem, a Microsoft viszont sajnos egy nagy problémára nem adott még választ: mégpedig a platformot eladó exkluzívok hiányára. Ha az ember felmegy az X hivatalos honlapjára, a marketing főleg a Gears of War 4-et, a Forza Motorsport 7-et, a Super Lucky's Tale-t, a Minecraftet és a Sea of Thievest járja körül. Oké, ezek a maguk kategóriájában többnyire igen jó, vagy az átlagosnál érdekesebb játékok, de nyilvánvalóan a Minecraft esetében talán annyira nem fontos a tér-idő görbületet kialakító technológiai erőfitogtatás, a többi nagy címet pedig PC-n is elérhetjük, adott esetben, a Windows 10 egységesített Xbox felületének köszönhetően.

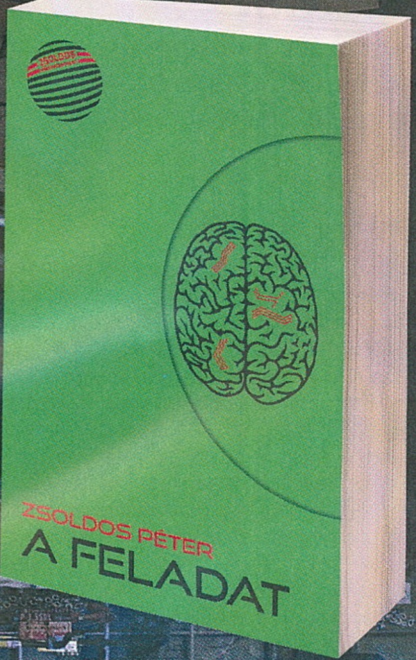
Röviden és velősen: kellene még kakaó a szoftveres támogatottságnál, különös tekintettel a csak Xboxon elérhető élményekre fókuszálva. Ha a Microsoftnak sikerülne az elkövetkező pár évben, a következő generáció érkezéséig ezen javítania, akkor nagyban be tudná érni a generáció elején elhúzott Sonyt. Persze a Skorpiónak most is van egy masszív vonzereje: ezen a gépen tudod a legjobb, legtisztább, legfolyamatosabb módon lepörgetni a multiplatform megjelenéseket. Azok számára, akik nem folynak bele a konzolháborúba, akiknél nincs kéznél 4K-képes PC, és jól elvannak a mindenkori nagy franchise-ok örömeivel, nem kell tovább ecsetelnünk a gép előnyeit. A többiek viszont mérlegeljenek egy sort – a Microsoft mindenesetre kiterítette a pakliját.



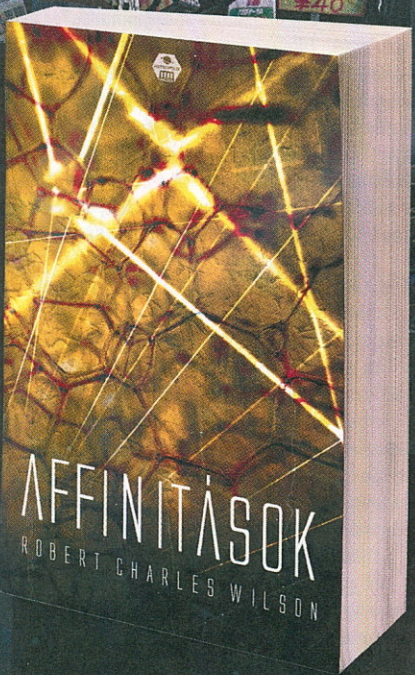
ŐSZI ÚJDONSÁGAINK



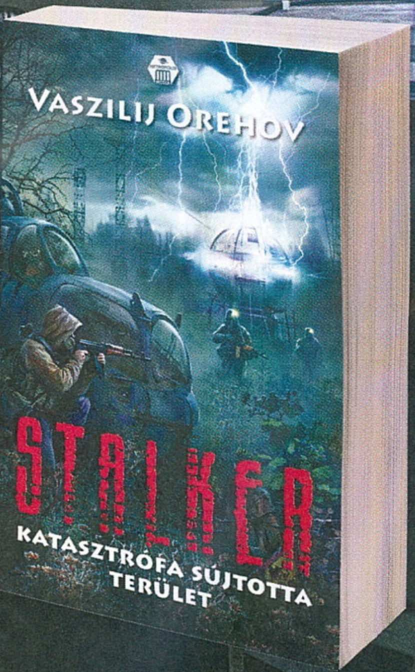
A Nappali és az Éjszakai Őrség az Inkvizíció felügyelete alatt létrehoz egy különleges iskolát, melynek falain belül a Másfélék gyermekeit oktatják.



A *Galateia* csillaghajót egy primitív, idegen bolygón súlyos baleset éri. Gill, a hajó orvosa utolsó erejével működésbe hozza tervét, amely évtizedek, sőt évszázadok múltán számíthat csak sikerre, amikor a sugárzás visszakúszik az életveszélyes szint alá.



A közeli jövő. A katasztrófák és egyenlőtlenségek között vergődő emberiség megmentése, mai életformánk fenntarthatósága immár csak globális együttműködés keretében képzelhető el. Erre kínál új utakat a „humán szociodinamika" friss tudománya.



Vaszilij Orehov lélegzetelállítóan pörgős akcióregényében kaland kalandot követ, és legfőbb tanulságként a szerző azt hirdeti: senki nem az, akinek elsőre mutatja magát. Miként ez a könyv sem.

Kiadványaink kedvezményesen megrendelhetők:

WWW.GALAKTIKABOLT.HU

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írta: Chris

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Szervusztok bogyókák, ez a Levrov, a PC Guru official levelezési rovata! Chris vagyok, és azért gyűltünk ma össze, hogy a lootboxokról beszéljünk, ugyanis ezt a témát dobtuk fel ebben a hónapban. Kaptunk pár hosszabb levelet, szóval nem pazarlom a drága helyet, vágjunk fel pár borítékot!

LOOT, ÉN VAGYOK AZ APÁD!
A HÓNAP LEVELE

Üdvözlet kedves PC Guru szerkesztőség! A „kincses ládákkal" kapcsolatos élményeim nekem a CS: GO-val kezdődtek, és bár korántsem öltöttek horrorisztikus mértékeket a láda vásárlásaim, utólag belegondolva nem sok értelmét látom annak, hogy egy Asimov AVP-re várva költöttem el annyi pénzt, amennyiből már egy olcsóbb (5-6 ezer forintos) indie cím megvásárolható lett volna. De persze utólag okos mindig ember. Mert ugyebár ládanyitogatáskor mindig ott motoszkál a fejedben az ördög, hogy talán most lesz meg az a ritka, több száz eurós kés, amitől nem leszel ugyan jobb játékos, de milyen jól néz ki nem? Hát nagyon nem. Ez majdnem olyan, mint amikor Hearthstone-ban azért veszel kártyapaklikat valós pénzért, hogy hátha kiesik végre az a legendary lap, ami hiányzik a gyűjteményedből. Mondjuk az igazat megvallva nem ugyanolyan a kettő, mert amíg a Valve játékában pusztán skineket tudsz kioldani ládákból, addig a Blizzard kártyajátéka számomra kőkemény pay-to-win game. Ezért is tartom az egyik legpofátlanabb lehúzásnak a játékvilágban. Mert, ha fizetsz, nagy eséllyel kaphatsz olyan kártyákat, amikkel szemben egy kevésbé „pénzes" / „ügyes" játékosnak kevés az esélye a győzelemre. És itt kanyarodnék vissza a mikrotranzakciók problémakörére. Mikor igazságos egy játék tranzakciós rendszere? Szerintem akkor, ha szimplán csak a karaktereinket lehet „csinosítgatni" különböző ládák nyitogatásából, addig szerintem teljesen elfogadott és oké. ***(Dettó – Chocho)*** Remek példa erre a Heroes of the Storm nevezetű online MOBA. Nemegyszer vettem észre magamon, hogy azért megyek még egy, meg még egy meccset, hogy meglegyen a következő szint az adott hőssel, és bezsákolhassam a jól megérdemelt ládikámat a fáradozásomért. Nem csak hogy motivált ezzel a játék, de arra is ösztönzött, hogy minél több hőst próbáljak ki, és tanuljak meg használni. Véleményem szerint e nélkül a loot box rendszer nélkül ma már nem is játszanám ezt a játékot. A Battlefront 2 rendszere pont ennek a szöges ellentéte. Félreértés ne essék, számomra nem az a legfőbb baj, hogy egy AAA játékba a menetrend szerint érkező DLC-k mellett még fizetős tartalmak is kerülnek. Az a legfőbb bajom, hogy ha én nem szeretnék még az alapjátékon felül plusz pénzt elkölteni a játékban, hátrányban leszek a fizetős játékosokkal szemben, akiknek lehet, hogy jobb fegyver alkatrészek, kiegészítők, Star Card-ok esnek ki a valós pénzből megvásárolt ládáikból. Bár az EA végül a népharag miatt kivette a mikrotranzakciós lehetőséget a játékból, szerintem előbb vagy utóbb valamilyen formában biztosan viszont látjuk majd.
Üdv,

ÁKOS

Kicsit (nagyon) megvagdostam a leveled, mert hosszú lett (nagyon), és kell a hely másoknak (főleg nekem), remélem nincs harag. *(Ennyit arról, hogy „nyenyenye, Chochoooo, legyen a levrovban hirdetéééééés, mernincsen levééééél.... blöeh. – Chocho)* Szóval teljes mértékben egyet tudok érteni a leveleddel, valószínűleg a legtöbb játékos is így van ezzel. Személy szerint a free to play játékokat tartom az igazi veszélynek a pénztárcánkra nézve, amelyek sokszor pay to win rendszerrel is rendelkeznek, de szerencsére nem ez a jellemző. A Battlefront 2 esetében viszont tényleg nagyot hibázott a kiadó, ugyanis valódi pénzért sosem szabadna olyan cuccokat szerezni semelyik játékban, ami pluszt ad a játékosnak a többiekkel szemben, még akkor sem, ha ez a plusz valójában nem olyan nagy plusz. Mert ha közelebbről megvizsgáljuk ezeket, rájövünk, hogy sok esetben a tapasztalat, a szerencse és még 25 másik faktor beleszól abba, hogy a fizetős vásárló előnye valójában nem is akkora előny. Ott van például a Battlefield 3-4-1 esete, ahol úgynevezett Shortcut Kiteket lehet venni, amelyekkel az összes fegyvert feloldhatják a játékosok. Viszont ha jobban megnézzük ezeket a fegyvereket, nem mondhatjuk, hogy ez vagy az jobb ennél vagy annál. Mindegyiknek megvan az előnye és a hátránya, rengeteg gyakorlás kell ahhoz, hogy valamelyikkel jobban teljesítsen az adott illető. Nem beszélve arról, hogy ezekben a multis játékokban az egyén teljesítménye nem sokat nyom a latba akkor, ha az ő csapata gyenge, a másiké jobb, vagy egyszerűen nincs szerencséje. Tényleg, kismillió tényező van, ami egy multis játékban beleszól abba, hogy te hogyan teljesítesz. Szóval valóban nem kéne ilyen tárgyakat pénzért elérhetővé tenni, de akkora problémát azért nem jelentenek, mint sokan elképzelik azt. Egyébként pont ez a balansz probléma az, ami szépen lassan kiöli a játékokból a fejlődési rendszert is, mert a játékosok nem képesek elviselni, ha valaki egy nehéz munkával megszerzett fegyverrel jobb eredményeket ér el, mint ő. Ma már mindenki egyforma esélyeket akar, ami valahol érthető is, de szerintem a tapasztalat, az egyéni képességek többet nyomnak a latba, mint holmi fegyver. De sajnos mi játékosok ilyenek vagyunk. Ha lelőnek minket, sosem azt fogjuk mondani, hogy „jaj de béna voltam" vagy „hú de ügyes volt, aki lelőtt", hanem azt, hogy „mocskos csaló", „noob shotgunneres", „bénák a társaink", vagy szar ez a játék. *(No igen, a játékmenetre ható cuccokat amúgy kérdés nélkül kellene kiirtani a fizetős ládákból. És azzal nem teljesen értek egyet, hogy a kis extrákat nyújtó fegyverek a véletlenek miatt kis mértékben szólnak csak bele a játékba, mert pont a véletlenek miatt bármennyire beleszólhatnak, egy profi kezében pedig a kis extrák rengeteget számíthatnak... – Böjti) (A Battlefront 2-nél szerintem a progressiont is a mikrotranzakciók köré építették, más magyarázatot nem találok arra a kaotikus őrületre, ami a lapzártánkkor várja a játékosokat... – Chocho)*

INDIE-ÁNÁ DZSONSZ

Kedves PC Guru! Tekintélyes ideje vagyok az olvasótok vagyok, asszem' 1998 felé kezdtem el egy kölcsönújsággal, bár ekkora távolságra már nehezen emlékszik vissza az ember. A kétezres évek felé sokat keseregtem és meginogtam a számítógépes jövőjébe vetett hitemben, mert nem láttam túl sok újító szándékot, vagy épp próbálkozást valami alkotás letételére. Ugyanazok a sablonos játékok voltak tálalva alig néhány tényleg jó és újszerű játékkal. A DLC-k eljövetele és a fizetős részek megnyitása pedig már majdnem összetörte minden reményemet, de akkor hihetetlen csoda történt: elkezdtek előbukkanni a „filléres" játékok, és azon kaptam magam, hogy 30 éves fejjel többet és rendszeresebben játszok, mint anno tizenévesen. Egyszerűen olyan bő és lenyűgöző választék van, hogy csak kapkodom a fejem. Olyan játékok, mint a Battle Brothers, a Warhammer: Armageddon, a Darkest Dungeon, stb., tömérdek játékidőt ígérnek és mindegyiknél úgy érzem, hogy ez egy jó játék, mert száz óra beleölése után is jól szórakozom velük. Vagy épp ott van a Darkest Hour, ami eleve egy félig mod verzióban jött ki a Hearts of Iron 2-höz 2011-ben. A langyos fogadtatás után egy

elhivatott modközössége lett és egyre jobb játékot csiszoltak belőle. Messze a tizedik születésnapja után is létezni fog, ami valamilyen szinten lenyűgöző, ha belegondolunk, hogy például a Modern Warfare kampánya pár óra alatt végigjátszható, utána megy a polcra. Nem degradálom az MW kampányát, mert tetszett, egyszerűen csak hihetetlen, hogy egy elhivatottabb csapat jóval szörnyűbb grafikával is képes olyan játék létrehozására, ami nem hatalmas rajongótábort tart meg pár hónapra, hanem kicsit, de azokat évekre. Ez mondjuk talán megérne egy cikket, hogy vajon melyik út a „helyesebb", vagy kifizetődőbb. ***(Két üzletmodell, két kategória: egy kicsi, de termékeny bázis megfelel, teszem azt, egy indie stúdió igényeinek, viszont a AAA-kategóriában már súlyos dollármilliókról van szó, oda folyamatos eladások kellenek. – Chocho)*** Elvégre az Infinity Ward 15 év alatt igazából ugyanazt a játékot adta el apróbb módosítással ***(Jaj, ne már, a legrosszabb csúsztatás, de tényleg! Ajánlom, hogy ülj le az első CoD elé, majd utána nézz rá mondjuk az Infinite Warfare-re! Ja, vannak benne fegyverek, meg pályák, de kábé ennyi a hasonlóság, ehhez mérten mondhatjuk, hogy ma is mindenki a Doomot másolja... – Chocho)***, míg a Paradox Development Studio 22 éve alatt csinált már szinte mindent. Mondjuk utóbbi betegesen DLC mániás lett, de az már más tészta. Szóval én nagyjából átlagos géppel rendelkezem, valamint baráti körömben sincs túlzottan jó géppark, így játékoknál ha nem is tíz évet, de elég sokat vissza szoktunk ugrani, ha válogatunk. Az időközönkénti barátságos gépigénnyel rendelkező csodák a mi célcsoportunk. A kérdésem az volna, hogy lehetne e kicsit több „apróbb" játékot is belepréselni az újságba tesztként? Több tucat jelenik meg havonta és bár egy részüket érinti a Guru, mégiscsak jobb szeretnék leírást olvasni, mint neten bogarászni, hogy mivel érdemes az időmet tölteni a gépen. ***(Hát izé, erre van az újság Radar alatt rovata, mivel viszont ez egy magazin, ami nem csak és kizárólag játéktesztekkel foglalkozik, alaposan szűrni kell, mi fér bele – és hát a legtöbb indie sajnos vállalhatatlan asset flip, idő átverekedni magunkat rajtuk. – Chocho)*** Ezenkívül volna e lehetőség akár egy oldalon is a DLC-k és kisebb kiegészítők érintésére? Például Stellaris: Utopia, Warhammer: Armageddon - Golgotha (márمint nem konkrétan ezek, hanem az eljövendőekkel). Van róluk némi bemutató neten, de az kevés és jobb volna véleményt olvasni. Ezen kívül beférnének az újságba az olyan játékok tesztjei, mint például: The Operational Art of War IV? Tudom, igencsak alacsonyabb a rajongói tábor ezeknél, de talán egy fél oldal elférne. No de nem is szaporítom a szót. További sikeres éveket és kitartást kívánok nektek!
Üdvözlettel,

BABINSZKI JÁNOS

Ezzel a levéllel letérünk a lootboxok témájáról, reméljük elég jól kidumáltuk a dolgot. Szóval a topic ezúttal az indie-játékok, ami tök jó, ugyanis tök jók az indie játékok. Persze ez a piac is alaposan felhígult az elmúlt években, tonnaszám jönnek a gagyi játékok, főleg a korai hozzáférés szakaszában, s amint írtad is, nem számít a kiadó, ugyanúgy megy itt is a DLC-őrület, mint a nagyobbak esetében. Jó példa erre a Paradox, de a Firaxis is elmehet a fenébe a Civilization kiegészítőivel, melyek értéküket tekintve a nulla felé konvergálnak. Szóval, amikor idén is megválasztják majd az EA-t az év legrosszabb cégének egy olyan világban, ahol cégek ezrei éhbérért biorobotnak használnak embereket, akkor kicsit gondolkozzunk majd el ezen. De kanyarodjunk vissza az indie témára, ami valóban érdekes, de sajnos nem hiszem, hogy sokan foglalkoznak vele. Biztos vagyok benne, hogy téged nagyon izgat ez a dolog, és még van pár hozzád hasonló jó fej ember, de a többséget sajnos nem hozza lázba az, ha megjelenik a Dominions 5, az Opus Magnum, vagy a Hollow Knight. Na jó, ez utóbbi talán, de a legtöbb versenyzőt nem igazán ismerik a népek, csupán 1-2 cím jut el odáig, mint a Stardew Valley vagy a Rust, amelyekről már írni is érdemes. DLC-k esetében pedig a legnagyobb gond, hogy a papírmagazin kerete és oldalszáma határt szab annak, hogy miről mennyit írhatunk, ezért a nem túl népszerű témákat/játékokat általában kiszórjuk a rostán. Akad ugyan erre is ellenpélda, de nem ez a jellemző. A kicsit elavult PC-k problémája sajnos elég jellemző idehaza, de van itt egy kis kettősség, amit észrevettem. Az idősebb korosztály jóval inkább ragaszkodik a PC-khez, viszont új gép vásárlására már nem futja nekik. Ők olyanok, mint te, vesznek pár indie cuccot és jól elvannak velük. A fiatalabbakat viszont ezek a játékok nem hozzák lázba, ők Assassin's Creedet, CoD-ot és Battlefrontot szeretnének játszani, amihez viszont 300 ezer forintos PC kell, ezért aztán még fiatalon eltolódnak a konzolok felé, később pedig nem maradnak hardcore gamerek. Ez van, de mi azért itt a Gurunál igyekszünk az olyan játékosok felé is nyitni, mint amilyen te is vagy.

ELŐZETES

WILD WEST ONLINE

Online játékokból van már bőven, de ahogyan a Conan világában játszódó MMO-nak is rendkívüli módon tudtunk örülni, úgy a vadnyugat témája is telitalálat. Legalábbis a Red Dead Redemption 2 Online-ig.

ELŐZETES

MASHINKY

Vonat és stratégia. A mozdonyok és szerelvények világa eddig is egészen népszerű volt a videojátékok világában, de mintha új erőre kapna a téma, aminek a korai hozzáférésű Mashinky is remek példája lehet.

TESZT

LIFE IS FEUDAL: MMO

A máig népszerű 2015-ös játék MMO folytatást kap. Hardcore és realisztikus... így reklámozza magát a középkori életre és mindennapos harcra összpontosító produkció, ami nem is túloz: az élet itt háború!

TESZT

SPELLFORCE 3

A gamescomon már rácsodálkoztunk és örvendeztünk egy keveset, de végre eljött az idő a végleges verzióhoz. A közkedvelt széria legújabb epizódja ugyanis komoly RPG-ként és RTS-ként egyaránt újat mutathat.

ELŐZETES

TWS: THRONES OF BRITANNIA

A Creative Assembly csapata láthatóan nem szeret pihenni, ugyanis a stúdió egyszerre több vasat tart a tűzben. A Total War-epizódok és kiegészítők mellett itt az új Total War Saga-sorozat, ami újabb korokra és háborúkra összpontosít majd, első része pedig a vikingek és britek harcát mutatja be. A Thrones of Britannia 2018-ban érkezik, mi pedig januári számunkban lerántjuk a leplet, hogy mindent elmeséljünk a menedzsmentet és gigantikus csatákat tartalmazó játékról!

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

JANUÁR 11-ÉN

JELENIK MEG

PS4
PlayLink
FOR PS4™
EGYÜTT VAGYUNK. INDULHAT A JÁTÉK!
A PLAYLINK JÁTÉKOK
MÁR KAPHATÓK
MÁR 6,490 FORINTTÓL
HASZNÁLD
OKOSTELEFONOD
VEZÉRLŐKÉNT
Magyar
szinkronnal is *
*A magyar szinkron nem minden PlayLink játéknál érhető el és 2017 év végén érkezik.
Részletek a www.playstation.com oldalon.

DOBOZOS TELJES JÁTÉKOK

EGYES JÁTÉKOK AKTIVÁLÁSA INTERNETKAPCSOLATOT IGÉNYEL

PC GURU

MAGY... LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU 2017. 12.
1995 Ft - 6,99 EUR
9 771217 638003 17012

ESET INTERNET SECURITY
ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

SEVEN

Lopakodós akciójáték, profi alkotóktól - ez a Seven, amelyet már a megjelenése előtt letesztelhetett a PC Guru csapata.

STAR WARS BATTLEFRONT 2
Botrányok között jelent meg az új Star Wars-játék.

NEED FOR SPEED PAYBACK
Megérkezett az új NFS, de vajon megfizetünk érte?

LEGO MARVEL SUPER HEROES 2
Újra monitorunkon a Marvel kocka-szuperhősei.

CALL OF DUTY: WWII
Visszatérünk a második világháborúba.

NIOH: COMPLETE EDITION
PC-re is megjelent a kihívásokban gazdag ARPG.

OUTCAST: SECOND CONTACT
Újra meg kell mentenünk a bolygónkat.

2017 LEGJOBB JÁTÉKAI
Összegyűjtöttük és díjaztuk az esztendő legjobb alkotásait.

HARDVERVÁSÁRLÁSI-TANÁCSADÓ
Gépet fejlesztenél az ünnepekre? Segítünk!

PARIS GAMES WEEK 2017
Párizsba utaztunk az egyik legnagyobb játékshow-ra!

JOHN ROMERO INTERJÚ + PIXELCON 2017
Magyarországon járt az FPS-műfaj egyik nagy öregje, a Doom atyja.

XBOX ONE X TESZT
Megérkezett minden idők legerősebb konzolja, de vajon ennyi elég?